
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.243
6.99
DVD+杂志
震撼价!
热点聚焦
DQ10为Wii王者之位加冕
DSi & PSP3000 破解报告
另类视点
欧美宅男真厉害
日本OTAKU文化席卷欧美大直击!
特别专访欧美宅男代表!
双截棍揍翻索尼微软?
无双报道
战神3 来了!
神秘海域2 纵横四海
真·三国无双 联合突击
命运连锁 / 机战Z 特别篇
战神3/偶像大师SP/星海传说4
世界传说 光明神话2
战国BASARA 热战英雄
基■的野望 阿克西斯的威胁V
GOD OF WAR
UNCHARTED 2
AMONG THIEVES
FF纷争
最速完全攻略 全隐藏角色入手
最强隐藏BOSS击破 全终结技透析
全最强武器公开 全隐藏关卡公开
真·风神制作
TALES OF HEARTS
心灵传说 NDS传说最新作诞生
第一时间全剧情爆机攻略!
震撼出击
《生化危机5》试玩版解秘
正式版破解信息大剧透:
全使用人物公开/全可用枪支武器/
全关卡资料及名称/全道具资料/全NPC资料
敌方敌兵及BOSS资料/隐藏要素/
全新栏目新年新奉献
PS3网虫 / LIVE魂
开发者梦工厂/ BOSS档案
神论 / 电玩阴谋论
恶趣味 / 期末烤场/电玩禁地
日本评价满分之作428
游戏剧情真相解明书
真解决达成方法公开
游戏隐藏要素解读
生化危机·恶化电影攻略
全人物背景剧情分析
六大关键要点终极揭秘
与《生化5》的联系是?
home
BETA
PS3网络平台HOME
第一时间预览三大服务器
图解不同点及乐趣
PS3网络环境体验
2009年01月上 总第243期
ISSN 1006-5032
01>
9 771006 503000



Operation

「新老结合的操作 传统与主流多种自由选择」

本次试玩版提供了4种键位操作供选择，A和C是4代那种传统生化式的操作，而B和D则是现在主流射击游戏那样按扳机键开枪瞄准的新操作模式，基本上可以满足所有新老玩家的需求和习惯。游戏默认的是D模式，玩起来手感和《战争机器》有些相似，估计是为了吸引更多玩家轻松上手吧，其实这种模式感觉确实很不错，射击和移动的手感都十足。而A模式那样的老牌主观操作生化味更浓一些，看个人喜好了。当然生化系列传统的一些经典操作每种模式都是一样的，比如加速跑，急转身等等.

延续前作的辉煌 演绎非洲生化恐怖!

本次试玩版只提供了两段不相联的独立小关卡供体验，基本没有透露任何与剧情相关的东西，一开始的广场暴民杀人的场面就是以前的视频和图片中就出现过的，暴民们仍会从体内爆虫子出来，不过具体原因和细节未明。那架直升飞机是唯一和剧情有点关联的，第二关也是要去营救坠落的驾驶员，而那名射RPG帮克里斯解围的士兵似乎很像HACK?

↑选关画面是图片的直观方式，试玩版只有这两个小关卡，如果正式版仍采取这种按关卡推进的形式的话，不知会如何处理每关之间道具分配的情况，是允许用后面关的武器去打前面的关呢，还是每关开始武器道具归零固定呢?

完全超越次世代顶级的画面 展示生化最高水准的享受

试玩版给人的第一感觉就是强，非常强！背景刻画极其细致逼真，太阳光和影子效果可以媲美实拍场景，甚至连每颗树上的叶子飘动都能很清晰地看出，让人难以相信这是即时演算的画面，克里斯一身彪悍健美的肌肉，略显沧桑的面孔和头发，简直就是男人中的男人啊。

BIOHAZARD 恐怖的原点与极点!

震撼！爽快！火爆！刺激！《生化危机5》新近放出的试玩体验版带给人的就是这样一种多元化复合型享受。这个只有400多MB的体验版虽然只有不到半小时的游戏内容，不过基本已经将新作精髓的战斗部分展示在我们面前，总的来说，4代的那种深受好评的战斗系统在新作得到了延续和更多的进化，还融入了很多系列作和其他游戏中的成功要素，确实让人觉得游戏非常好玩，其中还能看出正式版中将要新添加的一些要素。

→08年最后一个月的12月5日下午，CACOM于XboxLive上率先放出了X360版《生化危机5》的试玩版DEMO，一时间网络瞬时引爆，关注新作的广大生化迷们纷纷下载，试玩，抢先尝试这款高清次世代机的首款生化，在此我们就来简单解析一下此款特殊作品的魅力所在。

融合前作精髓与流行元素 新作散发出的动作魅力

本作不仅完全保留了4代那种模式，还新增了众多流行FPS、TPS中的一些流行元素，操作方面就不提了，默认的就是那种标准FPS式操作，方向键切换武器，即时使用道具，倒地追击等，无不都是偏向强化突出战斗的要素，和老生化对比已经是完全不同。



Fight

本次试玩版中角色的攻击和4代对比是变化最小的，除了X360手柄带来的手感变化外，基本上和4代是一个模子刻出来的。有人说瞄准时的准星移动有些慢，其实可以在选项中调的，准星速度那项，默认是普通，调快点就好了。近身的体术还是分打头、脚两种，范围不小，克里斯的拳头功夫不是盖的，伪嚎油根都出来了，不愧是C社，新增的倒地追击很爽，在头部按会把脑袋

Menu

「充满紧张感的即时时间型道具栏」

道具栏是本次新作变化最大的地方，按Y键开道具栏时不再是时间静止的，像前作那样打开菜单悠闲地调配武器完全不存在了，而是改成了像《生化危机 爆发》那样的真实时间式，这很明显提升了游戏难度和紧张感，因为开道具栏时角色不能动，处于毫无防备状态，周围有敌人时会非常危险，这对玩家操作的熟练度和道具物品的安排都提出了新的要求。举个例子，当你被一把板斧抡到站都站不稳时，你无法像以前一样打开菜单慢悠悠地找血吃，你必须找个安全的地方把血瓶装备在手中再按X键对自己使用，整个过程完全是即时的，重重包围的敌人根本不会给你安全吃血的时间，从这点上来说游戏的紧张感就提升了相当的程度，你时刻都会笼罩在一种生存危机的心境中。在激烈紧张的战斗中，你唯一要想的就是如何击倒敌人，武器道具的安排选择都要事先做好，临时抱佛脚是绝对不行的。

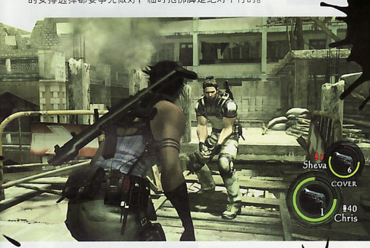


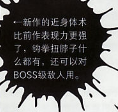
方向键快速切换道具

共9个格子的道具栏上下左右各对应方向键的一个方向，可以快速切换设定好的武器或回复药，对道具栏的安排也有了一定讲究，不过回复药是无法重叠的。



↑两名主角的显示血槽位置是不一样的。





←新作的近身体术比前作表现力更强了，钩拳扭脖子什么都有，还可以对BOSS级敌人用。

Cooperation

「系列首次出现的双人分屏合作闯关」

两人共同行动在《生化》初作中就有了，这次算是把这一系统发挥到了新的高度。比较爽的是这次枪不会再像4代那样伤到同伴了，扎人堆混战时也不用顾及另一个人的位置，只是同伴还是会挡路，两人玩时这点比较明显。对合作水准有些要求，单人玩就无所谓了，CPU会主动闪开。同伴间互相救援感觉有些强调过头了，被敌人抓住后自己要挣脱比较困难，被斧子男这种BOSS抓住甚至自己根本无法挣脱，必须要靠同伴来救，次数多了感觉比较烦人，想想4代里昂可是很轻易就能把暴民一拳抡飞的，看来克里斯还真是老了……第二关里出现的双人分头行动相互掩护在正式版中估计会大量出现，这点也不得不提到GOW，貌似以前制作人也提过会借鉴相关的设定，好与不好因人而异，反正和朋友两人玩时还是很有趣的，期待正式版中能有更好的表现。另外，《5》中还将有威斯克与克里斯对决这样的剧情，这种情况下另一名玩家不知会扮演什么样的角色。

Enemy

试玩版给的这两个关都很短，加起来也就二十来分钟的样子（真抠）。感觉上第一关比第二关要有意思，也更有玩头。第二关除了跑路和双人分别行动外，就是电锯男了，可能是试玩版的关系，电锯大叔没有4代那么狠，满血的话有时也不会一下把人锯死，但这家伙和第一关的斧子男一样体力都非常高，需要把所有油桶都炸在他身上再狙头几枪才会死，第一关的限时持久战就有意思多了，敌人多，场景大，地形复杂，斧子男猛，很有4代佣兵模式的味道，场景的互动性很高，翻栅栏砍木箱，上楼梯跳房子，不愧是生化，斧子男还会把房子劈烂，相当震撼，至于干掉这个傻大个，用枪将其打到跪地不起再上去抡老拳是不错的选择。

合理分配双人手中的道具 保持最高水准的战斗力

这次可以指示CPU同伴去检某个道具到很不错，省去了很多交换道具的麻烦，由于本作新增了双人合作模式，不管是线上还是线下，两名玩家都要共同协作一起闯关斩将，两人所携带的道具都很有限，合理分配两人手中的武器道具，还有弹药，都是战斗之余最先考虑的东西，双人协作是5代的新主题。

新作前作的素质对比

相差了一个世代，就相差了一个天地，虽然有些夸张，不过本次试玩版展示出的5代进化感是不言而喻的，玩过试玩版后再回过去玩4代会有种很不适应的感觉，那种视觉上带来的落差感十分明显，绝对是这样，就算是最新的Wii版《生化4》也不再有什么值得夸耀的地方了，新作场景的细腻刻画程度，光影的真实效果，人身上的凹凸和皮肤质感，都远非4代可比，代表新世代业界最高水准的画面素质就在于此！新作正式版的期待度又上了N个台阶！



↑房子的外型和地上的土质石块都几乎可以乱真，角色皮肤的光泽及身后的枪支刀具都与CG电影毫无二致。



←这是Wii版《生化危机4》的画面，人物衣服和皮肤的质感，背景清晰度都存在巨大差别。

画面上的进化不用多说，用一张图就能说明，第一关一开始右边的那棵树，靠过去近距离看可以很清晰地看出叶子上的纹路和略微凹凸出的筋络，叶子残缺的缺口及黄褐色的坏死部分也都清晰可见，随着上下摇摆射下来的太阳光在叶子表面留下忽明忽暗的闪动感，反光折射效果十分逼真，已经相当接近实景色的程度，可以看出制作小组是有意将这一场景设为试玩版一开始的开胃菜，以第一时间展示新作的画面魅力，后面的场景也确实保持着很高的水准。



←阳光透过树叶的光影效果十分惊人。

电锯男作为4代的代表性敌人，本作仍然沿用下来继续登场，可见其人气之高。作为第二关的BOSS，一出场就给人展示了电锯的威猛，连铁门都一锯两断锯个人还不小菜一碟？伴随着那熟悉的招牌式电锯"嗡嗡"声和节奏感十足的BGM，一个和4代一模一样但长得更歪瓜劣枣的电锯大叔就朝着俺们浮了过来，感动！震撼！这才是生化！可能是错觉，也可能是日美版混合的缘故，试玩版电锯男锯人的画面感觉没4代震撼，大叔的AI也不算高，攻击欲望不强烈。



←被锯死时没有头被锯下来的特写了。

道具栏的变更是试玩版中最明显的要素，4代中那种随意摆放型的大型道具栏变成了《爆发》中的固定格子型，无论多大多小的东西都只占一个格子，可能就是因为改为了真实时间制，玩家不再拥有充裕的时间去悠哉悠哉地摆放道具，因此大幅简化道具以更容易切换到自己想要的东西，游戏节奏更快了，4代中本就很突出的战斗部分变得更为突显，其他东西都只是附属，AVG感觉可以说已经基本没有了，官方公布出的一些BOSS也显得有些科幻。



←与大批敌人战斗时开菜单很危险。

克里斯背后的武器装备可以直接看到，身上带了什么武器一目了然，除了更加真实外，还有种枪炮军火随身在手的充实感，相当不错，值得留意的是克里斯这回带的刀子是大型号的军刀，比4代中里昂手里的军用匕首要大很多，很给劲，不过似乎挥舞起来范围还是没变，威力也那么回事，因为这代加入了倒地追击的体术，"刀砍趴地鬼"不再那么实用了，不过砍砍下三路和脑袋再上拳头还是很管用的。预计剧情中这把刀子还会扮演很重要的角色。



←"小刀神功"仍会大放异彩。

斧子男是这次试玩版中印象最深的一个敌人，开场一斧头处死犯人的场面颇为震撼，也为后面与其对决做好了预热，要说这家伙外型可比电锯猛多了，一身彪型大汉的标准身材，黑色的蒙面头罩，浑身插满的铁针，还有手上拿的那把长满铁锈的巨大板斧，简直就是一副天生刽子手的好材料啊，那挥起斧子来的气势，那范围，那威力，拿去玩无双恐怕都是杀千人斩的料，就是速度慢了点，掌握方法后可以轻松虐杀之，期待同时对付数个斧子男的刺激场面。



←斧子男很猛，真的很猛，非常猛！

这代的敌人仍然是被寄生的暴民，不过外貌要比4代中凶悍得多，也许是主机机能的进步给游戏以更多刻画外貌表情的空间，暴民们一个个眼睛瞪得都跟死鱼似的，牙齿还都露在外面像要吃人一样，加上那一声声低吼声绝对比丧尸有的一拼，被他们抓住后还会从嘴里伸出寄生虫来舔你，非常恶心，把他们头打爆了依然会爆出寄生虫，这代的虫子好像更大了一些，而且还会飞像鸟一样，不知还会有多少变种。

←一帮暴民长得就像找抽的样子。



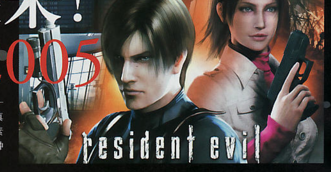
新世代最新最强最值得期待的生化！让我们相约三个月后的那一天！

《生化危机5 试玩版》虽然只有短短二十分钟的游戏体验，但却带给了我们超过数十小时的震撼与感动，难道不是吗？试玩版中你一定没有玩过瘾，没有杀过瘾，一定还想玩到更多更完整的内容，还想知晓隐藏于背后的故事真实，游戏还有多少没有公开的要素？这些暴民背后的黑手是谁？他们的目的是什么？克里斯与威斯克的宿命对决是否会有结果？万众牵挂的吉尔是否已经真的不在人世？我们遐想着，我们猜测着，我们期待着，2009年3月5日，让我们相约那一天，《生化危机5》降临的那一天！

If you don't try to save one life, you'll never save any.

丧尸军团再度袭来！

Bio Hazard in 2005



CAPCOM于2008年10月在日本公映的CG电影《生化危机 恶化》的DVD、蓝光影碟与UMD-Video于本月正式发售。对于众多核心生化玩家来说，这部影片给他们带来的冲击远大于好莱坞真人扮演的那三部大片。经过N年的漫长等待，终于有一部能够原汁原味体现《生化》系列游戏要素的影片出现了。虽然电影本身是一部三维动画，没有大牌明星，没有铺天盖地的宣传，没有各种填充剧情的桥段，但是，这就是玩家们最想看到的生化危机。

在《恶化》中的出演的角色

《生化危机 恶化》讲述了发生在浣熊市（Raccoon City）生化事件结束7年之后的事情。虽然伞公司的研究设施与他们制造的生化产品都随着浣熊市上空的核爆炸化为尘埃，伞公司也在其后随着公众的谴责与股价的崩溃而解体，但是T病毒并没有因此而绝迹。随着国际形势的变化，动荡的世界各国出现的恐怖主义势力对于生化武器的追求使T病毒出现在军火黑市上，类似在浣熊市发生的生化感染事件在许多发展中国家的不稳定地区时有发生。亚洲某国的军事独裁者格兰迪将军是资助生化恐怖分子的成员之一，他的军队在印度地区制造的事件使当地发生了生化感染，造成了严重的后果。而美国政府在消灭了浣熊市留下的一切证据之后，对于当初发生的事情只字不提。另一方面，受美国政府的部分官员资助的国际药品企业“威尔法玛”（WilPharma）在一个人口规模在10万左右的城市——哈佛维尔（Harvardville）建立了一座研究中心，专门从事反生化病毒的研发工作。但是当地民众对于这个企业并不欢迎，他们担心发生在浣熊市的悲剧迟早有一天会在这里重演。在人权组织“拯救地球”（Terra-Save）的努力下，当地反对威尔法玛的浪潮日益高涨。就在一次针对该公司的示威活动在机场发生的时候，一场突如其来的生化袭击降临了……



克莱儿·雷德菲尔德
Claire Redfield

在经历了浣熊市毁灭与维罗尼卡事件之后，克莱儿加入了非官方的环保组织“拯救地球”。这个组织针对各种破坏环境的行为发起抗议活动，由于浣熊市的悲剧一直没有被公布于众，所以多年来克莱儿一直致力于向世人宣传生化武器的危害以及反对生化产品研究的工作。她到哈佛维尔机场去接兰妮的叔母，但是却遇到了难解的生化袭击事件。



里昂·S·肯尼迪
Leon S Kennedy

在1998年发生在浣熊市的生化事件结束之后，里昂将事件的始末向美国政府做了通报，之后加入了特工部门，专门负责解决生化恐怖事件。在2004年，他成功地潜入西班牙的一个村庄，摧毁了邪教组织 Los Illuminados，营救了被绑架的总统千金阿什利·格拉汉姆，随后又开始从事生化病毒的侦查工作。在哈佛维尔机场生化事件发生之后，里昂作为政府的特派员亲临现场，带领两名特种部队士兵对机场内的幸存者进行营救。



安琪拉·米勒
Angela Miller

SRT（Special Response Team，紧急对策部队）的成员，在哈佛维尔机场生化事件中作为里昂的助手之一登场。她对于突发的丧尸袭击似乎有所了解，但是知道的并不多。她的哥哥柯提斯·米勒正是这次生化恐怖事件的制造者之一，当她知道柯提斯与此事有所关联之后，她决定去找他问个究竟。里昂决定和她同行，之后两人经历的种种冒险构成了电影中最紧张的部分。



葛瑞格·格伦
Greg Glenn

安琪拉的队友，看外表像个身经百战的猛男，但是在丧尸面前他只是个菜鸟而已。他不懂针对丧尸作战的方法（实际上除了里昂和克莱儿等少数几人之外没人知道），对蜂拥而来的丧尸他只知道用普通的方式进行扫射。在后来他被丧尸咬中遭受了感染，便毅然决定留下来与丧尸拼死一搏，帮助其他人脱险。当里昂等人逃到大厅的时候，他们发现葛瑞格也成了丧尸中的一员。



罗恩·戴维斯
Ron Davis

国会参议员，脑满肠肥的造型与阴沉的三角眼使人一看就知道这家伙不是什么好人。他的内心比外表还要丑陋，在影片中充分体现了作为政客与投机者的卑劣、无耻、贪婪与阴险。早在浣熊市爆发生化危机的时候，他作为决策委员会成员之一，参与了对浣熊市投放核弹掩盖事实的“灭菌作战”的决定。他是威尔法玛的股东之一，以自己的政治家身份对这家秘密研制生化武器的公司进行袒护。对于反对者的示威，戴维斯不以为然。对于发生在印度的病毒爆发惨剧，他只是用一句“印度的万圣节应该比美国过得更早吧”这样一句近乎于无赖的说辞轻描淡写的带过，也充分体现出他的残忍与麻木不仁。用克莱儿的话说，他就是一个“混蛋”（bastard），估计观众们在看电影的时候人人都有想扇他一嘴巴的冲动（笑）。



弗雷德里克·唐宁
Fredrick Downing

作为威尔法玛药业公司的首席研究者，这位英国科学家一直从事T病毒疫苗的研究工作。他的疫苗在印度

回忆之一 红白雨伞

在机场VIP厅等候救援的克莱儿，听到枪声之后决定出去接应，并且救助可能的生还者。但是当时她没有携带任何武器（到机场的话就算有武器也不能带）。没办法她只好拿了一把雨伞防身，硬着头皮走了出去。让她惊讶的是，这把雨伞居然是红白色的，与伞公司的LOGO正好吻合，所以她说了一句：“从没想到会碰到这个（Never saw this coming）。”



→克莱儿手中拿的雨伞与伞公司的LOGO正好相同。



←里昂的出现令玩家回忆起2代的经典一幕。

回忆之二 Get down!

当克莱儿拿着雨伞在楼道里寻找援军的时候，突然遭遇大群丧尸。这时她的眼前出现了一道闪光，伴随着亮光的是里昂的一句“蹲下（Get down）！”这正是在生化危机2里出现的一幕，当克莱儿与里昂在酒吧中初次相遇的时候，里昂也对她喊了同样的话，随后克莱儿低头，里昂干掉了从她身后出现的丧尸。生化2的粉丝们看到这一幕一定泪流满面了。

回忆之三 疫苗

虽然丧尸成群，但是机场里是没有药草的。为了预防病毒的感染，所有生还者都接种了抗病毒的疫苗。说起来，在生化系列中确实也有疫苗出现。无论是2代还是3代，疫苗都作为剧情的重要道具出现。在《恶化》中，威尔法玛已经掌握了T病毒疫苗的量产能力，并且在印度进行的实验相当成功。但是因为柯提斯的破坏，送到机场的疫苗大部分都被炸毁，弗雷德里克在最后留下的病毒和疫苗的样本成了唯一能够预防T病毒的东西。

爆发生化危机感染的时候发挥了很大效用，使被感染的危害降低到最小限度。但是他在背地里一直在从事新型生化武器的研发，并且将T病毒和疫苗卖到武器黑市。之前爆发的生化事件，包括在印度的那起事件实际上都是他策划的，机场事件也由他一手导演。从某种意义上说，这是向格兰迪将军等买主推销生化武器而进行的演示工作（就像当初威斯克制造生化1代的事件一样）。他以前是伞公司的员工，在公司垮台之后隐瞒自己身份进入了威尔法玛药业，随后又借助在公司的职务之便，向世界各国军事政权与恐怖组织兜售生化武器。

柯提斯·米勒
Curtis Miller

这是一个悲剧人物。柯提斯的妻儿在浣熊市的那次悲剧中惨死，之后他就一直对病毒武器的研究工作恨之入骨。他曾经在威尔法玛药业工作，在得知公司的实际目的不是预防病毒而是研究生化武器之后，他变得极为震怒。他的反抗换来的自然是解职的待遇，之后他为了推翻威尔法玛和将病毒武器的真相公布于众，不惜铤而走险，制造了病毒扩散事件，并且炸掉了存放疫苗的卡车。实际上，柯提斯曾经是一个温情的人。安琪拉在初次执行任务的时候为了拯救一名被困在洪水中的儿童差点丧生，并且连累四名同事受伤。柯提斯鼓励她说：“假如你连一个生命都无法拯救，那你谁也救不了。”然而，他的性格随着生化危机悲剧的发生而彻底地改变了。为了向世界证明美国政府支持的威尔法玛公司拥有生物武器，他进入公司内部窃取了G病毒的样本，并且将其注射到自己体内，变成了可怕的怪物。但是没人知道，疯狂的柯提斯其实也只是弗雷德里克的一个棋子而已。

格兰迪将军
General Grande

这个角色在影片里实际上并未正式登场，只是在插播的新闻短片中出现。他是中亚某国的军事独裁者，也是目前为世人所知的公开支持恐怖主义的强硬政治人物。他对于生化武器十分感兴趣，一直和威尔法玛的首席研究员弗雷德里克·唐宁勾结在一起，用重金收买他的生化武器资料。弗雷德里克通过黑市渠道将T病毒卖给印度的恐怖分子制造感染事件，并且用疫苗向格兰迪证实他的研究结果的可靠性。弗雷德里克在摧毁威尔法玛的研究设施与剩余的病毒样本和疫苗之后，密谋将现存唯一的病毒和疫苗高价卖给格兰迪，但是被里昂等人抓获。另外格兰迪似乎希望弗雷德里克开发出G病毒的生物武器，但是因为这种病毒很难控制，所以最终没有研发成功。在威尔法玛的丑闻公布之后，格兰迪将军迫于形势，决定开始参与亚洲的裁军计划。

兰妮·乔拉
Rani Chawla

8岁的印度女孩，她的父母在印度发生的生化恐怖事件中不幸遇难，随后由身为“拯救地球”组织成员的叔母接到美国。她在机场遇到了克莱儿，随后就遭遇了飞机撞进航站楼的事件。兰妮在丧尸包围的机场大楼中受到克莱儿的保护，和大家一起逃脱，途中参议员戴维斯为了独自逃生，将她推到丧尸群中，幸好有克莱儿与里昂的帮忙才得以平安脱险。之后她与叔母团聚，在电影的最后乘车来接克莱儿，三人一起离开了已经化为废墟的威尔法玛研究所。

令老玩家感动的CG大戏

《生化危机 恶化》总体上以系列原有的构成要素为主，穿插了一些原创剧情，并且带有预告新作的性质。但是从实质上说，这部电影更多的部分还是在给玩家补完前代生化游戏之后的剧情。里昂与克莱儿的登场，还有很多过去游戏中的要素，使老玩家们备感亲切。这部电影对于生化fans来说，明显比真人版更具吸引力。而负责CG制作的Digital Frontier，是一家专门从事电脑动画制作的公司，我们先前在MGS4中看到的过场动画就是这家公司利用PS3的即时演算功能制作的。电影的导演神谷诚最擅长制作的是带有各种电脑特效的特摄片，最近也有几部名作为世人所知，如2006年的新版《日本沉没》和2008年的《L改变世界》等等。影片的制作总指挥迁本春弘在CAPCOM专门负责电影制作（顺便说一声，他的弟弟迁本良三就是著名的《怪物猎人》系列的缔造者，两人均为CAPCOM老领导迁本宪三的儿子）从去年开始负责与CAPCOM游戏有关的电影的统筹制作。除了《生化危机 恶化》之外，还有几部其他游戏题材的电影在制作中，如《街头霸王 春丽传奇》。这一次的《恶化》可以说是为许多喜欢生化系列的老玩家们完结了一桩心愿。自从《生化危机2》开始，玩家们就希望看到一部真正的生化CG电影，10年的时间过去了，这份愿望终于得到了实现。整部作品虽然使用更多的是过去游戏中的东西，但是对于喜欢这个系列的玩家来说，还有什么比这更令他们欣慰呢？



回忆之四 G病毒

在《生化危机2》中作为核心元素存在的G病毒，能够使人在注射之后产生一共5个阶段的变异。当初威廉·贝金博士在垂死的时候将其注入体内，之后产生的变异使他瞬间就秒杀了伞公司的特种部队（第四生存者除外）。而在《恶化》中，柯提斯·米勒为了向世界证实威尔法玛的罪恶，窃取了G病毒之后也给自己进行了注射，之后产生的变异体消灭了前来执行清剿任务的海军陆战队。不过因为充气屋自毁装置的启动，最后他只进化到第三形态就被人道毁灭了，否则进化到后两个形态，还会带来更多的麻烦。



←G病毒的威力巨大，但是极难控制，至今仍然令人谈之色变。

回忆之五 炮灰部队

无论哪一代的生化都少不了作为群众演员登场，最后集体领便当的警察和军队。从最初的STARS到2、3代的RPD警察、UBCS雇佣兵，再到4代里开着直升飞机被打下来的飞行员，这些人虽然来自正规的军警单位，但是因为缺乏与怪物作战的能力，所以他们往往也是挂得最快的。在这一作中登场的海军陆战队一开始清理机场中的丧尸时还算顺利，但是后来在威尔法玛的充气屋里遭遇柯提斯变身的G怪时，这些训练有素的军人用常规武器根本无法与之抗衡，伤亡惨重。剩下一部分人好不容易乘上逃生的电梯，结果被柯提斯咔嚓咔嚓几下就直接摔下来全部死掉。看来在生化系列里当什么别当杂兵，这句话绝对是真理。



回忆之六 高空悬挂

影片最紧张的部分就是里昂与安琪拉挂在铁桥上的一段。里昂因为主角光环的笼罩变成了金刚不坏之身，被柯提斯轰飞至少二三十米之后立刻施展神技窜到跟前，还抓住了安琪拉的手，下面还吊着G-3形态的柯提斯。说起来也真够难为里昂的，纵然有能和威斯克抗衡的体力（从电影里看是这样），但是也无法将安琪拉救上来。看到这一幕的玩家很容易联想到2代的时候里昂和艾达在高空悬挂的那段剧情，里昂在最后时刻成功地打掉了柯提斯，并且和安琪拉成功脱险，这也是对2代那段遗憾情节的一种补偿吧。



从《恶化》到《生化5》

尽管《生化危机 恶化》与将要发售的《生化危机5》之间的联系不是很大，但是影片还是和游戏有着相当密切的联系。首先，“新时代的生化恐怖主义”成为一个共同的话题。随着世界多极化的发展，一些边缘地区的社会动荡成为培育恐怖主义的温床。恐怖主义的最大特点就是在发动攻击的时候无视最基本的人道主义原则，使用的武器和袭击的对象都是无差别的。在这种情况下，像T病毒这样的大规模杀伤性武器很容易成为恐怖分子的首选。而伞公司垮掉之后，它研制的病毒和留下的研究人员都流散到世界中，成为埋伏在和平环境中的定时炸弹。加上一些官员的暗地支持，新的隐患很快就出现了。而国际上支持恐怖主义的国家对于这种武器的需求，也为生化武器的进一步研制创造了市场。威尔法玛名义上研究的是抗病毒疫苗和其他药品，实际上则希望靠这些疫苗来获取商业利润。尽管在《恶化》的最后威尔法玛倒台了，但是它立刻就被另外一家新的制药公司——“三联药业”（TriCell）收购了。根据《生化危机5》的预告片，“三联”也是研制生化武器的大公司，威斯克与它的主人有着直接联系。他们在威尔法玛的废墟中采集的G变异体的残片样本，似乎预示着在新一代《生化危机》中，还会有以前的怪物出现。



←在电影版最后登场的三联将在五代出现，这也是玩家们所关注的。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE



GAME SOFTWARE 目录 CONTENTS 2009年01期 VOL.243

CONTENTS



健康游戏忠告

MASTERMINDS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

CHECK!! 截稿TIME紧急追加



●《杀戮地带2》港台版发售日确定

根据台湾PS3代理最新公布的发售表显示，《杀戮地带2》中英文合版将于2009年2月5日发售，另外同时还将发售另一款备受期待的动作大作《恶魔之手》的中英合版。

●微软终于承认360确实划盘

由于因划盘事件而成为被告，微软日前官方在网络上发表声明表示X360的确有划盘的现象，但其比例不到1%。没想到官方还如此大言不惭，也就是说10万人已经享受过了划盘的待遇，微软啊……你划了盘还红了机，做得真是太绝了。

●《神鬼寓言2》更新内容延期

原定于2008年12月中旬推出的《神鬼寓言2》“诺索尔岛”更新包开发公司表示将无法按期完成而延期推出，新的时间暂定为2009年1月底。

●横行霸道杀入NDS之日确定

公布已久的NDS版《横行霸道 唐人街战争》发售日确定，官方公布将在2009年3月17日在北美市场先行上市，随后3月20日登陆欧洲。GTA饭在大街上手舞足蹈的机会就要来了。

●PSP多款新作确定发售日期

著名射击游戏《1945》系列确认登录PSP，并将于2009年2月1日发售；PS3大作FPS《抵抗》的PSP续作发售日确定2009年2月24日；《龙珠 进化》根据即将于2009年初在日本上映的电影改编作品，发售日紧随其后在2009年3月19日上市；人气SRPG游戏《魔界战记2 携带版》发售日敲定3月26日，同时上市的还有游戏的限定版；高达新作《战场之绊》正式公开，并将于3月26日登场。

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011　　咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn







DQ10为Wii的王者之位加冕!

DQ系列的正统作品在DS上制作是第一次，也可能是最后一次。因为在DQ9发售日公布的时候，该系列的缔造者堀井雄二无意间（？）透露说下一代的DQ将制作在Wii上。这句话瞬间掀起了轩然大波。难道说DQ10已经在制作中了吗？为什么勇者系列要选择Wii作为自己的新平台呢？ □文/猴子



《勇者斗恶龙10》将在Wii上登场!!

株式会社Square Enix于12月10日的新闻发表会上公布了《勇者斗恶龙9 星空的守护者》的发售日，以及游戏联网模式的一些细节。这些消息的发表都是意料之中的，真正令在座的传媒人士感到震惊的是，负责游戏概念与剧本原案的堀井雄二在与主持人聊天的时候，无意间透露下一代正统DQ将会在Wii上推出，令负责DQ系列开发统筹工作的三宅有十分尴尬。尽管整个过程看起来像是一个偶然，但是这一消息如此重大，立即在各大新闻网站和电玩论坛上不胫而走。这其中有什么玄机呢?



无意间吐露真言?

在谈到DQ9制作的时候，堀井雄二讲到游戏的完成度，因为是在明年3月22日发售，所以现在DQ9的开发工作基本上已经接近尾声，处于后期制作阶段。随后他话锋一转，提到了今后的制作。下面是关于这段谈话的内容：

堀井：……接下来应该考虑新作的构思了。这次是在掌机上推出，下一次是不是该做在Wii上了呢。……啊，刚才的话说出来没关系吗?

三宅：！！！啊，不……DQ10做在Wii上……你说的是这个吗（苦笑）

主持人：你说出来的事情似乎更了不得呢……

三宅：……啊，就是这样!

主持人：10代的开发已经在进行中了吗？！

堀井：是这样的！（笑）不过之后的事情就要保密了（笑）。

三宅：不过，今天的主题是向大家宣布DQ9的发售日啊……希望大家不要忘记（笑）。

从以上的对话中，我们可以看出，平时对于游戏开发工作一向严谨的堀井雄二，绝对不会犯如此简单的错误。就算他是言多必失，三宅有作为游戏的开发统筹，也不会对这么重大的泄密言论采取如此含糊的态度。尤其是当主持人问到游戏开发进度的时候，我们可以从堀井雄二的回答看出，DQ10在Wii上的开发是早已在进行的事情了。尽管这次“剧透”看上去很像一个游戏制作人无意间说走嘴的小过失，但是在它的背后，却反映出Square Enix对于DQ系列制作的态度：作为国民级王道角色扮演游戏，《勇者斗恶龙》只能出在普及率最高的主机上。

表：历代DQ作品详情一览

年代	作品名	主机平台	类别	日本销量	年代	作品名	主机平台	类别	日本销量
1986	勇者斗恶龙	FC	原创	149万	2001	勇者斗恶龙4	PS	重制	117万
1987	勇者斗恶龙2	FC	原创	241万	2001	勇者斗恶龙怪兽篇2	GBC	原创	151万
1988	勇者斗恶龙3	FC	原创	380万	2002	勇者斗恶龙怪兽篇1+2	PS	重制	???万
1990	勇者斗恶龙4	FC	原创	304万	2003	勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	GBA	原创	???万
1992	勇者斗恶龙5	SFC	原创	280万	2004	勇者斗恶龙5	PS2	重制	161万
1993	勇者斗恶龙1+2	SFC	重制	120万	2004	勇者斗恶龙8	PS2	原创	361万
1995	勇者斗恶龙6	SFC	原创	320万	2006	勇者斗恶龙怪兽篇Joker	NDS	原创	151万
1996	勇者斗恶龙3	SFC	重制	140万	2007	勇者斗恶龙4	NDS	复刻	127万
1998	勇者斗恶龙怪兽篇	GB	原创	235万	2008	勇者斗恶龙5	NDS	复刻	119万
1999	勇者斗恶龙1+2	GBC	复刻	76万	2009	勇者斗恶龙9	NDS	原创	—
2000	勇者斗恶龙7	PS	原创	412万	未定	勇者斗恶龙6	NDS	重制	—
2000	勇者斗恶龙3	GBC	复刻	75万	未定	勇者斗恶龙10	Wii	原创	—

注1：以上平台只包括电视游戏与掌机游戏的平台，不包括手机、MSX等非电视游戏主机和掌机的机种。“重制”指的是游戏的效果优于原作，“复刻”指游戏效果基本与原作相同。注2：以上销量统计截止至2008年的下半年11月份，来源是Square Enix的官方公布的数据。如果与官方之后宣布的数据有出入，则以官方公布的最新数据为准。
注3：游戏销量为???万的为具体的销售数据不详。游戏销量为“—”的表示游戏尚未发售，销量无法统计。



←几位业界大人物的携手本来不是什么新鲜事了，但是这次岩田聪先生不苟言笑的表情却颇显老大风范，似乎早已胸有成竹。

→在进入本世代的主机大战之后，Square Enix一直奉行多机种并举、以商业利益为第一目标的政策，因此我们可以看到它的作品出在许多以前没有想过的平台上。今后的FF和DQ还将继续给我们带来惊喜。

只有人气平台才能承载的DQ

DQ系列从诞生开始，一向都是选定当时最流行的电视游戏主机作为硬件平台的。FC和SFC时代任天堂是绝对王者，自然不必说了；而进入32位机时代之后，当时还没有合并的Enix经过多次考虑，最终还是把DQ7交给了崛起的PS。之后DQ8在PS2上推出也是毫无悬念的，因为无论PS还是PS2都是当时最受玩家欢迎的游戏主机。除了初版各代DQ的平台之外，历代复刻或者重制的DQ作品也都选择了普及率高的硬件平台，这也是为了确保尽可能多的玩家能够玩到DQ系列的游戏。DQ9从原定的PS系主机跳到NDS上是这个原因，DQ10在Wii上开发也是如此。早在2007年8月，Wii的全球销量就超过了比它发售早一年的Xbox360，成为本世代电视游戏主机销量的王者。截止到2008年9月，Wii的全球销量达到了3455万，远远超过了Xbox360的2400万和PS3的1600万。由此可见，DQ10选择在Wii主机上制作，对于Square Enix来说，是毫无悬念的事情。

此情尚可待，何日见真容?

虽然DQ10花落Wii家的事实已经确定，但是现在毕竟连9代还没有发售，10代的发售日更是一个难解之谜。按照最近几年DQ系列的制作节奏，从6代到9代，差不多每一代都隔了4-5年的时间。按照这个节奏，即使Wii版的DQ10现在已经在制作中，按照最乐观的估计，等它上市的时候差不多也是2012-2013年了。此时本世代主机差不多都已经被下一代取代了，何况Wii的机能在三大机种中又最不具优势，DQ10推出的时间是否太晚了一点呢?

但是不管怎么说，DQ系列并不需要华丽的画面，即使是Wii也可以把它做得很漂亮。另一方面，到时候任天堂再推出新一代主机，兼容Wii的可能性也很大。所以我们可以放心等待DQ10的发售，就像当初我们在PS2上玩PS的DQ7一样。还有一种可能，那就是Square Enix到时候又会选择下一代主机中销量最高的一部机器作为DQ10的新平台。毕竟现在跳槽不是什么新鲜事。如果说FF13可以给Xbox360的话，那么将来我们在Wii以外的机种上玩到DQ10似乎也不是什么不可能的事情。还是那句话，谁拥有最高的人气，谁拥有最高的主机销量，谁就是DQ的拥有者。对于游戏主机来说，DQ就是一项硬件大战胜利者的桂冠，过去是这样，今后也是。

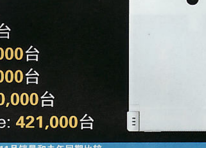
Wii Will Win? Wii Must Win!

This is Nintendo Power

每年在圣诞节前一个月的时间，是美国、加拿大和欧洲等地区购物的高峰期。人们在这段时间为亲朋好友购买各种礼物，而在送给儿童的礼物中，电子游戏产品占相当大的一部分。根据美国的权威统计机构NPD公布的数据，今年11月的圣诞购物旺季虽然遭遇了经济危机的严冬，但是游戏的销售依旧呈现出增长的势头。其中，任天堂的游戏主机和软件是在今年圣诞前夕销量最好的。

各大机种美国2008年11月销量

Wii: **2,040,000**台
Xbox360: **836,000**台
PlayStation3: **378,000**台
PlayStation2: **206,000**台
Nintendo DS: **1,570,000**台
PlayStationPortable: **421,000**台



2008年11月销量和去年同期比较

主机	07年11月销售量	08年11月销售量	增长率
Nintendo Wii	981,000	2,040,000	+107%
Nintendo DS	1,535,000	1,570,000	+2.28%
Xbox360	770,000	836,000	+8,51%
PlayStationPortable	567,000	421,000	-25.75%
PLAYSTATION3	466,000	378,000	-18.88%
PlayStation2	496,000	206,000	-58.47%

美国游戏软件总销量	
Wii Play	7,929,501
Mario Kart Wii	4,013,000
Wii Fit	3,530,134
Wii Music	378,000

美国硬件总销量	
PS2	42,948,000
NDS	24,463,000
WII	15,391,000
PSP	13,227,000
360	12,449,000
PS3	6,062,000

注：以上数据来自美国统计机构NPD在2008年11月上旬公布的信息。

本世代大战结果尘埃落定？

从今年全球出现经济衰退开始，游戏业的开发者与制造者面临着严峻的挑战。在当前不利环境下，要尽可能多地拢住玩家的心，就必须想办法弄出更多有吸引力的东西。从这一点上说，任天堂的主机具有其他机种没有的优势：操作的新鲜性。随着今年圣诞商战的结束，任天堂的两大主机NDS与Wii在美国的累计销量已经分别达到近2450万与1540万，是本世代游戏主机累计销售最多的。PSP与Xbox360紧随其后，而且PSP的销量还超过Xbox360近80万，可见SONY倡导的流行文化与掌机结合的战略还是成功的。PS3两年在美国卖了600万多一点，在各大机种中垫底。从以上数据来看，任天堂已经在本世代的主机争夺战中稳操胜券。无论是掌机市场还是电视主机市场，任天堂都是当仁不让的霸者。

长期以来，人们对于游戏画面和表现能力的追求，使游戏的发展进入了一个固定的模式。随着追求高机能带来的开发成本的攀升，很多游戏的制作陷入了高投入、低产出、销量惨淡的怪圈。在这种不利的大环境下，任天堂使厂商们不必花太高成本就可以制作出玩家感兴趣的游戏，这才是Wii和NDS出奇制胜的根本原因。



美国累积总销量
1539万台
Wii

任天堂：圣诞前夜大获全胜

尽管全球都被卷入了经济危机寒冬的阴影中，但是到了圣诞节之前的一个月，欧美国家的购物热潮依旧难以阻挡。对于游戏软硬件业者来说，11月份的圣诞商机是一年中最火热的时段，疲态毕现的海外市场在这个月出现了破冰期。根据美国最权威的市场调研机构NPD公布的数据，在过去的一个月里，在美国销量最大的游戏主机是任天堂的Wii，达到了204万台，同比去年增长了107%。其次是NDS的157万台，比去年增长2.28%。

如果说NDS销量增长缓慢是因为去年任天堂的成绩已经够高，市场趋于饱和的话，那么Wii的销量猛增则可以看成是任天堂调整出货量满足市场需求的结果。从软件方面来看，11月份北美游戏软件销量前10名中有5部是Wii的游戏，分别是Wii Play、Wii Fit、马车Wii、吉他英雄和Wii Music。这也就意味着，任天堂的Wii不但在圣诞商战中取得了硬件市场的绝对胜利，也占据了软件销售中相当大的份额。这些成就是在经济危机影响全球的时候取得的，更凸显出任天堂游戏主机在玩家心目中的地位。这是玩家们的选择，也显示出任天堂经过3年的发展，不但一举摆脱了以往10年的困境，而且还连本带利地将过去赔出去的银子都赚了回来。在今后的主机竞争中，任天堂凭借着自己已经取得的成果，将具有更多的优势。

美国累积总销量
606万台
PS3

SCE：PS系主机逆袭中的尴尬

尽管PS3与Wii可以说是同时期发售的，而且PS3的机能远超过了Wii，但是从一开始PS3就没有得到多数派玩家的支持。在首发时由怀有各种目的的人扫过一次货之后，PS3基本上就处于不冷不热的状态。今年11月PS3销量比去年同期减少了88000台，这是SCE宣布PS3已经“摆脱困境”之后得到的一个下马威。PSP主机在世界各地销售都很火，但是在美国11月圣诞节前销售最火热的时候却只有42万的月销量，比去年减少14.5万多台。PS2本来已经属于上个世代的机器，销量比去年更是狂减了一半还多。尽管SCE从去年年末就开始转向内涵游戏的开发，想借助游戏性的提高带动主机的销量，而且也确实有许多优秀作品出现，但是到现在为止，PS3上真正有影响力的大作并不多，PSP也只能维持继续有游戏开发。在今年年中的MGS4热潮过去之后，PS系主机想要在年底再火一把，恐怕只能寄希望于日本的《白骑士物语》和《纷争 最终幻想》了。但是对于美国玩家来说，这两个游戏要等到明年才能推出，这对于PS系主机在美国的销售显然不是个好消息。

美国累积总销量
1244万台
X360

微软：吃软不吃硬的Xbox360

与任天堂相比，微软虽然在主机销售方面被任天堂甩在后面（Xbox360的月销量为83万多，比去年增加了一点，不及Wii的一半），但是在软件排行榜上却占据了第一和第二的位置。《战争机器2》与《使命召唤 战火世界》的魅力对于长期喜欢射击游戏的美国玩家来说是无法抗拒的，就连发售仅半个月的《Left 4 Dead》也排到了第八位。游戏本身素质的优秀自然毋庸置疑，而玩家们对于这些游戏的喜爱，也使Xbox360在硬件市场占不到便宜的时候能够在软件方面得到一些回报，微软也不失为这次圣诞商战的成功者。



DQ系列自1986年推出第一代作品以来，就持续受到广大玩家的热烈支持和追捧，以至于在日本国内享有“国民RPG游戏”的美誉。而本作便是这个系列的最新一款正统作品，在本作中玩家能够通过NDS的通讯机能，与朋友们一起合作进行游戏。此外，还加入了可以自由设计主角外型的角色制作等人性化和高自由度的设计，这些都是首次在系列中登场的系统。当然，系列作品所特有的那种带有暖意的世界，即便图像成为3D后也仍然保留下来，像教会、旅馆、露伊达酒店与达玛神殿等大家耳熟能详的设施或地点也都还会登场，请好好期待09年3月28日！　□文/七曜

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙9・星空守护者		2009年3月28日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
	卡带	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

杉山弘一，缔造勇者交响曲

杉山弘一是DQ系列的御用音乐师，DQ能成为日本国民RPG游戏，杉山弘一所创下的一曲曲美妙的旋律可谓是立下了汗马功劳。它们可以说是真正能流芳百世、名垂千古的传世经典交响乐。将浓重的交响乐风格穿插于游戏中，既能烘托游戏中不同的场景的气氛，又给游戏注入了灵魂，更让游戏的音乐成为一篇宏大的乐章。DQ系列的作曲一直是由杉山弘一一人担任，但是在他所写下的数百首DQ各代音乐中，几乎没有重复的出现。而这些音乐能恰当的烘托每一作特殊的气氛，让人觉得DQ每一作的音乐看似不尽相同，又好像有着一定的联系。值得一提的是DQ系列中的主题音乐，熟悉这个系列的玩家应该能对每作片头的音乐耳熟能详，但有多少玩家能听出1代到8代中主旋律。

勇者再次拿起屠龙剑 与同伴们一起拯救世界!!

塑造自己的形象

这次的人物形象很细腻，从外表到脸型，再到五官都为玩家提供了很多选择，可以说是自系列推出以来自创方面最高。曾经在DQ6中出现的时尚度系统也被本作中复活了！本作的魔力参数被分为了恢复和攻击两大部分。



↑体形方面有高矮胖瘦让玩家调节，非常有趣。

↑发型的可选项也很多，不过都比较土而已。

↑面部当然是玩家最看中的地方，提供了很多种选择。



→本次的画风依然延续了DQ系列的风格，虽然3D化了，但风格还是那么幽雅。

玩的就是个性！多姿多彩职业系统

职业是决定人物个性的重要因素。根据职业的不同，有类似“体力多”和“魔法擅长”等区别要素。如果熟悉掌握各职业间的特征并擅加组合的话，就能创造出平衡度满点的强队。

战士

在小队最前线应战的职业，利用初始技能勇敢，可以担负起英勇保护同伴职责。随着战斗的进行，还会习得用身体直接冲撞敌人的招数。

魔法师

攻击咒文的专家就是历代都有登场的魔法师职业了。将能学会可降低敌方咒文威力的魔结界等等，与魔力有关技能，在BOSS战很实用。

僧侣

侍奉神名的职业僧侣，拥有技能信仰心，使用这项技能后，就仿佛得到了天界圣女的庇护，以及驱除死亡恐怖的天女神的守护。

露伊达酒店，以怀旧形式登场



在露伊达酒店里，可自由制作的角色项目有性别、体型、脸部、发型、肤色、眼睛颜色等共8项。实际操作时会让玩家一步一步的进行制作，在下屏用触控笔点击选择，是十分简单又直观的制作过程。露伊达为玩家提供同伴召集、编成队伍等服务。她为玩家提供冒险者们的信息，玩家可以选择是否召集加入同伴。还可以将自己已经制作，但不满意的同伴删掉。



传奇的老板娘，娇艳风骚露伊达

露伊达最早登场于DQ3中，也是在游戏最初的城市开设了一家酒场，玩家可以直接在那里召集同伴一起冒险。

本作的职业特别多，不同职业间都有着相互差异。比如战士拥有很高的力量，使用武器直接攻击，还可用各种各样的剑技与敌人作战。能够装备的东西也比较多样和强力。而魔法师则是攻击咒文的专家。用强力的魔法扫除敌人。因为体力弱小，不能像战士那样装备强力防具来保护自己，不过却能装备有着不可思议效果的法衣来弥补弱点。武斗家的力量和速度出色，但相应的防御没有战士那么高。





↑露伊达的酒店是冒险者聚集的地方。玩家可以在这里召集同伴，编成队伍，然后去「勇者斗恶龙IX」的世界各地冒险。



莉佳，非常活泼的小女生，她也是在露伊达酒店里做招待，同露伊达和罗克莎尤组成3人组，负责住宿管理。



罗克莎尤

罗克莎尤也是露伊达酒店的人，她在酒店里帮助露伊达进行管理和迎宾，是一个非常热情和漂亮的女孩。





武斗家

通过毫不懈怠的修行，不断锻炼自身精神的武斗家。他的特技蓄力很霸道，可以透过提升自身亢奋度的方式，一口气施展出累积的力量。



盗贼

拥有快速发现宝物能力的职业，速度极高，但攻防很弱，属于初期职业，但掌握着只有这个职业才有的「偷盗」的独特技能。



DQ9情报综合报道

除了本文中所报道的可以自由设计形象、多人联机游戏和多种职业外，还有很多传统要素都将登场。本作可以说是集中前8代DQ作品的大成之作。这次的转职依然会是在达玛神殿进行，依照玩家角色所选择的职业不同，将能学会各式各样的技能。至于技能的种类，有剑技与盾技等等，跟各装备的武器防具相关的种类，一直到各职业所特有的技能都有，可以说是五花八门。此外，学习这些技能时所需要的东西，就是等级提升时能够取得的技能点数。通过这种将技能点数分配到各技能上的方式，就能学会对应该技能的特技了。玩家还能依照自己的喜好，随时随地自由分配那些因为等级提升而获得技能点数。即便是相同的职业，应战方式也会随着玩家所提升的技能而有改变。

另外系列的传统还都是一一保留，游戏开始后主角还是和在DQ3中一样，要自己先制造角色形象，然后是召集同伴，一同出发。整个大陆一般都还是有着密道或关卡可以连接到另外一块大陆，在这两块大陆上冒险完毕之后一般可以得到马车，并能找到不少同伴，接着原先驻守在某地的兵士会让路或者玩家得到某钥匙打开了某处的传送门到达另外一块大陆去冒险。在新大陆上冒险完毕之后船只应该入手了，接着广阔的海洋便能自由行驶了。但是海上必然会有浅滩、礁石、水门等限制船只的自由，接着马上又要去寻找魔法飞毯来飞跃这些障碍。完成了某任务，得到热气球之类的工具后，整个地图也就探索的差不多。接着最终交通工具就要登场，以不死鸟、神龙等不同形式出现，可以飞到地图上任意场所，直到大魔王城。在40多级通关后，还会出现隐藏迷宫，里面当然会有最强的隐藏BOSS镇守，在限定回合内打倒它还能获得究极奖励。另外本作中不只新增了不少怪物，像老的杀人机器和金属史莱姆也依然当场，实在令人感动。

Focus on Game News 游戏新闻眼 VOL 243

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《生化危机》是年底玩家们讨论最多的话题，也是本期杂志的重榜栏目，敬请欣赏。

Scoop 日本专讯 《街头霸王 4》专用控制器公开 迎合新作销售掀起格狂潮

本刊讯 万众期待的家用机版《街头霸王4》很快就要于2月12日发售，CAPCOM也为作品的发售做足了工夫，针对PS3及X360的《街霸4》专用摇杆控制器及手柄成为了格斗爱好者们最新关注的话题。

本次CAPCOM推出的控制器分为数个版本，均为针对《街霸4》的操作特点而特别设计制作的，十分精美。既具实用价值又具收藏价值，两款专用格斗摇杆分为普通版和豪华版两种，普通版与其他格斗摇杆相似，白色的底色调加上《街霸4》的主题图案，简约而实用，而豪华版则采用上好材质精心制作，暗红色的色调加上宽大的机身给人一种时尚非常的视觉感受。手柄则采用卡氏格斗游戏经典的六键位设计，游戏的操作感将发挥到极致，每种均为《街霸4》的新版角色人物涂装，极具视觉冲击力，如果你是街霸饭，就必须要入手。



Scoop 美国专讯 年底圣诞将至，年货开始入荷 零售商积极囤积Wii存货

本刊讯 Wii是08年美国最畅销的娱乐产品，11月的Wii在美国各地疯狂销售甚至导致Wii大面积脱销，眼看着08年最后的圣诞节即将到来，全美各地的零售商开始有计划地囤积Wii存货，以备圣诞期间更为迅猛的抢购人群。



全球最大的零售商沃尔玛的相关负责人表示，目前北美地区沃尔玛下属的商场及超市都已经准备了大量Wii的存货，并向任天堂方面增加了货物的订单，目前Wii的价格保持在相对稳定的水平，任天堂方面并没改变官方的售价，依然为每台249.24美元，特价Wii游戏约为30美元一份，算是比较厚道合理的价位，但由于之前热销造成的缺货，很多地方Wii的价格都被炒到了300美元以上，C2C平台eBay搜索Wii的价格甚至高达349美元。任天堂方面已经宣布将提高对WiI主机的供应力度，以确保圣诞期间的销售。

Scoop 欧洲专讯 经济危机物价上涨欧洲一片哀号 PS3暂未受到波及前景未知

本刊讯 今年下半年开始的全球性经济危机着实令无数商家吃尽了苦头，裁员的裁员倒闭的倒闭，而对于消费者来说最麻烦的自然是商品价格的飞涨，游戏业是否也会受到冲击被很多业内外人士所担心。

众所周知的是目前除X360外的游戏均是在亚洲地区生产制造并销往欧美地区的，经济危机带来的影响令美元欧元等货币相继贬值，欧元对日元的汇率几乎降到了历史新低，日本出口到这些地区的商品不可避免地全方位涨价，SONY设在欧洲的分公司最近宣布将提高一部分家电产品的售价，电视、笔记本、数码相机等都包含在内，不过，SCEE表示目前还没有针对PS3的涨价计划，在未来一段时间内可能也不会有，玩家不必担心PS3价格上的问题。因为游戏机不同于其他家电产品，如果单方面涨价势必严重影响主机的销售，尤其是前景并不乐观的情况下。



Scoop 美国专讯 业绩不如预期，计划缩减规模 09年EA意欲大量裁员

本刊讯 全球游戏发行商的领头羊EA今年的日子过得似乎并不好，数款发行的游戏作品均未达到原先的预期，加上经济危机的影响，EA公司预计将在新财年大幅裁减人员及开发工作室，以节约不必要的开支。

EA公司的一位负责人指出，EA今年依然保持着很高的作品出产率和发行率，不比以往任何一年来得少，但营业利润却并未达到公司的预期，很多游戏大作如《极品飞车 秘密行动》、《镜之边缘》等销量均很不理想，而相对的开发成本却并未减少，且前几年开始公司的运营成本就逐年攀升，这种情况如再持续下去将会很麻烦，今年的经济危机让这种情况显得更为明显。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●SCE官方确认，被众多PS3玩家抱以期待，已经跳票无数次的PS3独占大作《杀戮地带2》终于确定了发售日，游戏已定将于2009年2月27日发售，首先发售的将为美版。

●美国ATARI公司公布了Xbox平台独占游戏《超世纪战警》的多平台续作《超世纪战警 暗黑雅典娜》，此作将同时登陆X360/PS3/PC平台，预定2009年3月3日发售。

●NBGI确认，登陆家用机版的《铁拳6》为根据街机版强化制作后的新版本，名字确定为《铁拳6 血统叛乱》，目前预定将于2009年秋季同时登陆PS3/X360两大平台。

●CAPCOM公布了PS3/X360版《街头霸王4》的限量收藏版套装，其中包括角色的人偶、高清动画电影、制作花絮光碟、攻略宝典以及独有可下载内容等等，此版将于09年2月20日发售，暂时面向欧洲和澳大利亚地区发售。

●EPIC方面确认，于11月7日推出的X360《战争机器2》的全球销量已经突破300万套，此成绩仅用了一个月时间，比前作快了三倍之多，而前作《战争机器》目前为止的总销量为470万套。

●PROJECT VALKYRIA公司宣布将以SEGA的PS3游戏《战场女武神》为蓝本制作一部同名动画，由山本靖贵担任制作监督，音乐则仍由著名作曲家崎元仁担当。

●任天堂计划将在Wii平台推出一款NDS上大受欢迎的《节奏天国》的Wii，并计划将由《Wii Fit》系列的开发团队担任制作。

●EA公司传出消息，因为新作《极品飞车 秘密行动》上市后销量不佳，并没有给公司带来实际赢利，甚至连11月的NPD销量前20名都未能占据一席之地，因此公司内部正在考虑是否暂停《极品飞车》系列的开发，目前正在着手计划解散并重组《极品飞车》的开发小组。

●NBGI公布了集结坂口博信、鸟山明等众多大牌制作人的《蓝龙》新作《BLUE DRAGON 异界的巨兽》，确定登陆NDS平台，类型为多人联机型RPG，预定2009年内发售。



↑虽然与《DQ》同属一衣带水的兄弟，但《蓝龙》的口碑与销量都与前者相差甚远。

SOFT 日本专讯 《最终幻想 13》试玩版DEMO画面情报公开首场战斗直击



本刊讯 预定2009年3月发售的《最终幻想7AC》电影蓝光版将附带PS3版《最终幻想13》的试玩版，不少人都已经期待到流口水了吧，而这次官方放出的信息中，我们就看到了关于这个试玩版的一些内容。

试玩版中主人公将面对一台巨大的敌人机甲，敌我双方将进行一场单对单的激烈较量，在简单的POSE之后就干净利落地进入了战斗，主人公“闪电”左手发出的火焰魔法击中对方时放出了耀眼美丽的黄色光芒，效果可以说是相当亮丽鲜艳，而主人公右手的枪发出的一连串子弹打得这台笨重的机械毫无还手之力很快就卧倒扑街了。战斗画面是完全3D的，层次感与纵深感都十分强烈逼真，比之前厂商公布出的画面感觉还要好，绝对是堪称CG级别的画面水平，后面还有一个身穿白色铠甲的敌人等待玩家的挑战。

另外，厂商还公布了另外一位重要女性角色的名字，就是那位梳着马尾辫的少女，名叫“约露芭·戴娅·瓦妮拉”，与主人公闪电共同行动，她身上似乎还有着很多未解的疑点。

SCOOP 美国专讯 苹果掌机悄然兴起

本刊讯 现在掌机市场的格局处于领先的NDS和紧随其后的PSP所占据着，这已经是常识了，可你想到没有，苹果，这个PC老铺的娱乐型手机近两年正在悄然兴起，其甚至放言将要挑战NDS的掌上游戏机龙头老大的位置。

iPhone系列是最近几年相当火热的附带专门游戏功能的移动电话，有来自全球的厂商都在为这部手机开发着一些成本不高但都很有趣的游戏作品，并吸引了越来越多厂商对此抱有兴趣。苹果的技术总裁Evangelism John Geleynse曾在媒体采访是称道，iPhone经过长时间的发展，它已经不是一台移动电话，而是具有高度娱乐性的掌上游戏机，希望有更多的厂商来开发iPhone的游戏。

这并非空穴来风，任天堂的NDS在11月美国卖出了超过150万台，成绩可谓异常骄人，而iPhone却在今年夏季一个季度就卖出了690万部，平均月销量达到230万，NDS在其面前根本就抬不起头，看到这个你难道还认为iPhone不具备实力吗？当然，iPhone用来打电话的功能是NDS不具备的。

SCOOP 日本专讯 贩卖下载游戏锒铛入狱

本刊讯 游戏厂商与盗版、下载、烧录之间一向是不共戴天的仇人，虽然在国内感觉很平常，但最近在日本一男子却因为非法提供NDS游戏下载而被警察戴上了手铐。

这名男子是利用一家他所开设的网站来提供注册会员下载游戏的，注意他所提供的游戏都是收费下载的，一款游戏价格500日元左右，而且所提供的游戏数量很少，但对于数千日元一款的NDS游戏来说已经是极具吸引力的价位了，但他就因为这个行为而被警方通过网络缉查到了他所开办网站的住处，抓了个人赃俱获，并被涉嫌侵犯知识产权法被正式逮捕，据调查这名男子通过收费下载游戏和代理贩卖烧录卡赚取了高达13800万日元的非法所得。由此看来，贪心真会使人遭殃，赚黑心钱遭报应的最终还会是自己，游戏下载还收费？您脑子没问题吧？

此外，在此之前就已经有数人因为非法销售传播NDS烧录卡被警方逮捕，这后面很明显是任天堂对相关部门施加了压力，以极力打击侵权市场。



←今年因盗版侵权而遭到起诉甚至被警察逮捕的人比往年都要多出很多，就像过街老鼠一样。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●NBGI宣布原定于09年1月22日发售的PSP版《偶像大师SP》延期上市一个月，新发售日为2月19日，延期理由是为充足玩家们满意的内容，游戏的价格不变依然为5040日元。

●在PSP大作《纷争 最终幻想》发售前夕，日本各地都展开了大规模相关宣传造势活动，车站、地铁站、文化广场的走廊内都挂满了此作的宣传海报，以及两两搭配的角色图案，为这款系列二十周年的纪念作品热卖打下了良好的基础。

●SE公布了预定09年2月19日发售的《星海传说4 最后的希望》的首批预约特典，这份只有提前预定游戏才能得到的特典将是一份收录《星海1》、《星海2》、《星海3》的音乐精选集，SE会员还可以投票对自己喜欢的音乐曲目进行支持应援。

●韩国《DJ Max 》的执行总监Michael Yum近日透露到，韩国人气街机游戏最新作《DJ Max Technika》目前正在开发NDS版，将会采用与街机版相同的触摸屏操作。

●NBGI宣布将于2009年春季发售NDS版龙珠游戏的最新作《龙珠Z STORY 赛亚人来袭》，游戏类型为三人一组的指令型RPG，故事将从新生短笛大魔王的马吉尼亚篇开始，游戏价格暂时未定。

●KOEI方面确认了原定于PS3/X360平台发售的《真三国无双5帝国》将发售Wii版的计划，三版本同为09年3月8日发售。

●KONAMI发表公布了多款对应iPhone手机平台的游戏新作，包括《MGS》在内，还将有寂静岭新作《SILENT HILL The Escape》，DDR系列新作《DanceDanceRevolution S Lite》，两款作品均将于12月底提供下载。

●在最新一周的MC软件销量单周排行榜上，1–10位已经全部，注意是全部被Wii和NDS平台的游戏所占领，任天堂的主机已经踢下所有竞争对手独占了软件销量榜使之成为了“任氏排行榜”，其他主机的游戏连个毛都没捞到，而这前10名当中有6款是任天堂自己推出的游戏，排位第一的是NBGI出品的《太鼓达人Wii》，销量为10万5900份。

SOFT 日本专讯 数款PSP新作公开 明年春再添力作

本刊讯 PSP的游戏虽然出得没有NDS那么多，但好玩的游戏却一点也不少，这不，又有几款将会很耐玩的游戏来了。

这是来自香港《GAMEWAVE》杂志的最新消息，多款预定09年2、3月份发售的PSP新游戏被发表出来，这些光听名字就让人很兴奋的游戏着实很令人期待，PSP版的《高达 战场之绊》、《魔界战记2P》、《打击者1945 PLUS》、《电影版龙珠》等游戏都已经确定了发售日，如果消息确实属实的话，明年春季PSP的玩家绝对不会再寂寞了，加上原本已定的游戏，为数众多的PSP好游戏真是会让人大呼“玩不过来了！”明年的PSP软件市场相信会比今年更有看头，独自发展自己的特色抓住玩家们的心对PSP是很有前途的。



←《高达 战场之绊》的PC版在日本拥有很高的人气和在线人数，中国国内也有不少爱好者。

SOFT 日本专讯 《最终幻想 11》小组最新MMO开发中

本刊讯 现在还有多少人在玩《最终幻想11》？可以肯定的是人数不少！而她的制作小组又将给我们带来惊喜，他们说，最新一款MMO游戏正在开发中啦。

《最终幻想11》的制作人田中弘道在媒体采访时透露，开发组已经进入了实际的开发阶段，《最终幻想11》的原班人马将为玩家们献上下一部更为精彩的MMO游戏，这7年来所获得的经验与制作理念将充分发挥到新作当中，但不会和《最终幻想11》有太多雷同点，开发组将制作一款全新的游戏，一款更加让人震撼的MMO GAME。另据消息说这款新作将会在09年的E3展上正式公开，期待那时能给我们带来惊喜吧！

↑《最终幻想11》堪称日本网络游戏成功的代表。

另外，《最终幻想11》可算是SE的一个特殊项目，自家最大品牌的成功网游化可谓仅此一家，并且这个开发小组也是相对独立的部门，以此消息来看，SE是有意向将这个部门打造成自家的网游化专门部门，专攻单机之外的网络领域，以后开发的任何作品也都会以发展自家网络技术实力为目标吧。

SOFT 美国专讯 《生化危机5》DEMO破解导出大量剧透资料放出，不喜勿看！


↑威老大不仅拥有超人的身体能力，还获得了伞公司的全部研究成果资料，新作中克里斯能战胜他吗？

本刊讯 无论你是否承认，《生化危机5》都是现在最受期待、受期待最多的未发售游戏大作，没有之一，她的每一次情报、每一次新画面、每一次视频，甚至每一次传闻，都会引起太多太多痴迷的玩家数百楼的热烈讨论，大家都在期待着09年3月5日这神圣的一天到来。12月5日CAPCOM官方通过XboxLive放出的游戏试玩版DEMO着实让广大生化迷们过了把好瘾，而这次要说的，是这个DEMO中隐藏的庞大秘密，其中隐含着大量与剧情等游戏要素相关的信息，甚至游戏中包含的一切内容，你都可以在这份调取名单中找到答案。

国外有人在CAPCOM提供的这份DEMO中发现了隐藏在其中的《生化危机5》游戏数据，并通过技术手段调取了出来，惊人的发现这份长长的名单就是正式版中所要包含的几乎全部游戏内容的数据！全武器列表、全道具一览、全部剧情关卡的关数与名字……这些就算玩到游戏都需要花时间来逐一解锁的东西就白纸黑字地摆在你面前！更有甚者，所有可使用角色、登场NPC的名字，以及所有敌人、BOSS的名单都一一清晰可见，其中我们发现了与本作剧情至关重要的内容，那个魂牵梦绕千万人的女神，她的命运……

注：以下内容包含严重剧透，不喜勿看！或使用障眼大法“白字代码”自动屏蔽，谢谢！

这份名单中最值得关注的就是“敌人资料”的最后部分，Wesker（威斯克）上方赫然写着“Jill”的大名！Jill，吉尔！那个复仇女神，克里斯的最好搭档，《生化危机》第一女主角就这样出现在敌人的名单中！CAPCOM大卖关子的吉尔墓碑难道是假的？那是一座空坟？吉尔为什么会成为了敌人？而且是至少要打两次的BOSS级敌人！这个答案可能要追溯到很久以前CAPCOM曾公布过一段不长的宣传视频，里面有一个镜头就是一个女人被放在充满水的大型试管中，就像生化武器一样接受着某种处理，那个女人的相貌就与吉尔有着几分相似，官方也没有透露关于这个镜头的来历，而结合试管女人、吉尔墓碑和这次的名单来看，我们似乎就可以理清一条比较合理的解释：吉尔在2006年因为某个事件而战死，凶手很可能是威斯克，但吉尔却被威斯克带走并通过某种手段救活，用洗脑、改造等方式控制了吉尔的意识，使其成为听命于威斯克的活木偶，拦在克里斯的面前阻挡其前进。而克里斯本人一直以为吉尔已经死去，时常去扫墓的同时发誓向威斯克讨回血债。就在本次《5》的任务旅途中再次和复活后的吉尔邂逅……以上纯属推测，并无实际证据，但根据丝丝连连的线索来推断应该是比较合理的，成为敌人的两人是否还能回到从前，两人是否还能并肩作战？克里斯见到吉尔时的场面会是怎样的？实在太期待了！



另外，武器和道具资料中我们也可以看到AK74、SIG-556这样强力突击步枪的名字，看来《5》的战斗将会比前作激烈的多，强力的武器必然会对应更加强大的敌人。游戏的关卡是按大章节内含小章节的形式推进，约为11大章，其中还会有一些特别的关卡穿插其中，以试玩版中的情况来看，游戏的长度将会很充足，绝对可以玩得很过瘾，游戏通关之后依然会有类似4代佣兵模式的那种追加挑战模式，并且在游戏的某些模式中还可以使用吉尔与威斯克来战斗！实在太太令人期待了！

离游戏正式发售还有三个月时间，这期间CAPCOM还会放出更多与《5》息息相关的官方信息，离游戏本质和真相也会越来越近，我们不妨等一下，吉尔的庐山真面目一定会在后面的情报中出现，她的新形象会是什么？会比以前更加美丽动人吗？实在太太太令人期待了！！



放眼大千世界，数遍天下好游戏

中国电玩榜！

近期因为《生化危机5》试玩版的放出以及大量与之相关的新情报，这部次世代的首款生化获得了前所未有的人气与超高讨论率，几乎成为了热门游戏的代名词。在之前一系列参差不齐的RPG作品的轮番轰炸下，《星海传说4》也一路走高成为仅次于FF的首款RPG大作，实在令人期待。来年的不少PSP游戏更是受众群与人气都超高的作品，相信到时玩的人一定很多。

1 PS3 X360 / 生化危机5 / CAPCOM / 2009.3.5
2 PS3 / 最终幻想13 / SQUARE · ENIX / 2009年
3 X360 / 星海传说4 最后的希望 / Tir Ace / 2009.2.19
4 PS3 X360 / 街头霸王4 / CAPCOM / 2009.2.12
5 PS3 / 龙如3 / SEGA / 2009.2.26
6 PSP / 寄生前夜 第三个生日 / SQUARE · ENIX / 2009年
7 Wii / 怪物猎人3 / CAPCOM / 2009年
8 NDS / 最终幻想 时之回声 / SQUARE · ENIX / 2009.1.29
9 X360 / 光环战争 / 微软 / 2009.2.2
10 PSP / 偶像大师SP / NBGI / 2009.2.19



■本周最大的看点就是任天堂在销量榜上的“刷屏”，清一色的任氏主机游戏把其他主机仅剩的最后一点面子也无情赶了下去，实在令人咋舌。除去领头的太鼓达人外，任天堂推出的《节奏天国》潜力实在是不小。

TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.12.10-2008.12.16

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	Wii	太鼓达人Wii	NBGI	2008.12.11
2	Wii	动物之森Wii	任天堂	2008.11.20
3	NDS	星之卡比DS	任天堂	2008.11.6
4	NDS	我们的时装店 女生风格	任天堂	2008.10.23
5	NDS	企鹅的问题 最强企鹅传说！	KONAMI	2008.12.11
6	NDS	雷顿教授3	Level 5	2008.11.27
7	NDS	口袋怪物 白金版	Pokemon	2008.9.13
8	NDS	节奏天国G	任天堂	2008.7.31
9	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
10	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.10

TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.12.4-2008.12.11

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	X360	战争机器2	微软	2008.11.7
2	X360	使命召唤 战火世界	Activision Blizzard	2008.11.11
3	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.2
4	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
5	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.10
6	PS3	使命召唤 战火世界	Activision Blizzard	2008.11.11
7	Wii	吉他英雄 世界巡回演出	Activision Blizzard	2008.10.26
8	X360	求生之路	Electronic Arts	2008.11.18
9	PS3	抵抗2	SCEA	2008.11.4
10	Wii	Wii Music	任天堂	2008.10.16



■美国最有人气的依然是射击游戏，《战争机器2》发售一月有余仍然在疯狂热卖，《使命召唤5》、《求生之路》、《抵抗2》等辈也紧随其后，但除了这些，就全都是老任的天下了，几款很久以前就发售的游戏依然霸占着销量榜。

汉化360官方汉化游戏专访

自2002年Xbox正式在台湾推出至今已经历6个年头，期间台湾微软代理引进了许许多多Xbox与Xbox360的游戏，并积极的进行游戏的中文化，本次GNN特别访问到负责一系列游戏中文化的台湾微软娱乐暨装置事业处产品研发部负责人张书良，一探游戏中文化制作上的秘辛。□文责/七曜

个人与团队基本介绍部分

G 可否请您简单自我介绍?

张 我是台湾微软娱乐暨装置事业处产品研发部负责人张书良，进入台湾微软工作已经11年，最初任职于行销部门，后转任产品研发部门。目前领导产品研发部，负责台湾微软娱乐暨装置事业处各种软硬体产品的研发与测试工作中包括游戏中文化的制作。



↑台湾微软汉化部的全体成员。

G 产品研发部是何时成立的?

张 这个部门前身主要是负责微软消费型态的软体开发，像是《Microsoft Works》和《Picture It!》等。大约是从11年前开始负责游戏的专校，首款中文化的游戏是很多老玩家所熟悉的PC即时战略游戏《帝国时代》。

G 目前部门总共有多少成员？分为几个小组?

张 一般编制大约是15人，校子多的时候会增加到19~20人。编组基本上是动态的，会视当时的工作而定

G 主要负责的业务包括哪些?

张 产品研发部负责的业务很多，除了包括玩家比较熟悉的游戏之外，还包括Xbox360系统软体的研发测试，例如前不久才刚释出的《Xbox新体验》。而且不只是单纯的中文化与测试，我们也会针对繁体中文地区的需求进行新功能的开发。

举例来说，目前Xbox 360系统软体只提供注音输入法，对于不使用注音符号的香港玩家来说，等于是没有办法在Xbox 360上使用中文输入功能。因此我们目前正在着手进行Xbox360其他中文输入法的研发，希望能尽快让香港玩家也能使用中文输入功能。

G 曾经手完成的中文化游戏有哪些?

张 我个人第1款经手的中文化游戏是PC《神话世纪》，当时整个部门只有3个人，因此工作相当忙碌。之后陆续经手很多游戏，最近一款中文化游戏是Xbox 360《炽焰帝国：毁灭之环》。

游戏中文化作业部分

G 如何挑选中文化游戏?

张 原则上我们是希望微软自家研发与发行的Xbox 360游戏能全面中文化，目前为止大致上都能达成这个目标，只有少部分游戏例外，像是《质量效应》因为原厂的坚持所以最后并没有中文化。至于协力厂商开发再交由微软发行的游戏，我们的专责部门会与协力厂商接洽，根据厂商的意愿、销售量和本部门的人力状况来决定，也是尽量朝中文化的目标努力，不过这部分的变数较多，较难掌握。

G 每款游戏的中文化约需花费多少人力、时间与成本?



↑蓝龙是360汉化游戏中素质最高的一作。

张 每款游戏的中文化制作大概需要动用产品研发部3-5名工作人员，大致上分为制作人1名，中文化经理1名，程式与测试人员2-3名。人员编制会因为制作规模的不同而增减，像是《失落的奥德赛》因为制作规模庞大而且内容包含细腻的文学创作，因此动用了6-7人，还请了专门翻译日本文学作品的专家来帮忙审视内容。

每款游戏中文化大约需要3个月到半年的时间，原则上是以同步推出为目标，因此在开发阶段就必须展开中文化的制作。所需时间除了受制作规模左右外，还要看原厂的规划而定。像《蓝龙》当初之所以会晚日文版近半年推出，主要是因为原厂决定专注于日文版的上市，因此延后了中文版的制作。后来《失落的奥德赛》虽然也是因为原厂规划所以无法与日文版同步，不过已经能与英文版同步，比《蓝龙》快很多。

游戏中文版的成本单从产品研发部这边很难确切估算。在Xbox360微软自家游戏部分，原则上是尽可能达成全面中文化的目标，销售量高低不是绝对的考量因素。

以往的游乐器游戏，因为玩家大都已经习惯日文或英文，所以中文化这块并不受重视。不过自从Xbox360推出后这两年中文化游戏逐渐普及，玩家的习惯经逐渐改变，中文化也越来越受到大家的重视，我们希望可以继续提供玩家更多的中文化游戏的选择。

G 中文化的作业流程分为哪几个部分？各需要多少人力与时间?

张 基本上可以分为3项主要工作，包括程式规划、中文化翻译与测试。在人力安排上，除了程式规划是从专校一开始就会投入外，其馀人员会随着进度而动态调配。每个人手头上通常不止一个专校在进行，只不过阶段不同。

G 哪些部分是由团队自行完成？哪些部分会外包?

张 会外包的工作主要是翻译，之外还有游戏包装封面的设计。



↑失落的奥德赛汉化后剧情翻译的很不错。

文字语言翻译部分

G 每款中文化游戏所收录的字数大概有多少?

张 因为中文化的游戏也包括Xbox LIVE Arcade游戏，因此范围很广。Xbox LIVE Arcade游戏大概只有几千字，一般套装游戏通常是3万字起跳，最多可达50-60万字。

G 翻译过程中会遭遇到哪些问题?

张 最常见的问题是翻译出来的内容风格不一致。因为游戏中文化的制作规模庞大且时间紧凑，因此在翻译外包时通常是多人分工，但是每个人的翻译风格不同，有时候差异大到一眼就能看得出来。当发生这种状况时，中文化专校经理就必须去协调外包公司解决。

另外，因为在翻译阶段并没有办法直接对照游戏内容，因此常常会无法确定像是人物的性别或是武器道具的效用等细节，导致翻译的结果与实际内容有所偏差，这部分都需要测试人员在测试阶段逐一确认并更正。除此之外，在翻译日文时还有许多直接翻译所无法忠实呈现的状况，这部分在先前的研讨会中有举出很多例子可以参考。

G 在英文与日文的翻译上会有哪些不同之处?

张 在英日文的差异部分，比较常碰到的问题是究竟要选择以哪一种语言来中文化。当初在进行《死或生4》的中文化时，因为游戏是采用英日多国语言同步推出的方式制作，而且部门中大家都熟悉英文，因此是拿英文来翻译成中文，不过后来玩家有些不好的评价。后来我们自己也有检讨原因，主要是因为游戏是日本厂商制作的，从日文翻译成英文时，例如说原来日文称谓的尊属关系就不见了，再从英文翻译成中文时又再失真一次，所以效果并不好。所以后来我们在遇到类似状况时，都希望以日文来翻译成中文，尤其是像《蓝龙》、《失落的奥德赛》等文字占游戏比重很大的游戏更是不能轻忽。不过改用日文来翻译又会产生新的挑战，包括如何确保日文翻译人员的质与量，以及游戏测试时的语言障碍。



虽然台湾懂日文的人很多，不过游戏中文化的作业规模庞大，而且不像一般小说是连贯性的，因此翻译的难度相对来说比较高。当遇到《蓝龙》、《失落的奥德赛》之类动则数十万字的游戏时，如何确保够多足以担当翻译工作的人才就是很大的挑战。

另一方面，由于产品研发部成员大部分都不懂日文，但是在测试时测试人员必须清楚掌握中文译文是否正确对应到日文原文，因此语言障碍就成了测试阶段的一大挑战。为了确保中文化的品质，因此制作时我们会聘请专门从事日文翻译的自由作家来帮忙。

其中最值得一提的就是《失落的奥德赛》短篇小说《千年之梦》的中文化。有玩过《失落的奥德赛》的玩家，应该都会对《千年之梦》感人的文字留下深刻的印象。不过其实当初外包出去的翻译稿送回来时，读起来并不动人。因为翻译内容虽然正确，但是原文那种细腻感性的笔触在翻译后都不见了。因此后来我们请了专门从事日本文学作品翻译的专业作家下了很大的功夫去润色，才得到玩家所看到的最终成果。

G 如何决定是否要将语音中文化?

张 关于语音是否要中文化的问题，在网路上是个争论已久的议题，对我们来说也是个 杂的决策过程，究竟是好是坏其实很难有个标准答桉。而且真正着手进行时还必须考虑到台湾以外的另一个繁体中文市场，也就是香港和澳门，因为港澳玩家并不习惯国语配音。所以像《光环3》最后我们在港澳推出了英文语音搭配中文字幕的版本来解决。



考虑语音是否要中文化的准则大致上可归纳为两点，其一是玩家需求，其二是玩家年龄层。前者以《光环3》为例，因为游戏中非常依赖语音的指示，而且这些讯息大都不会以字幕呈现，如果语音不中文化的话，玩家可能会漏失很多的讯息和游戏的乐趣。

电软视点

掌机破解报道：好消息与坏消息

"我有一个好消息，还有一个坏消息，你想先听哪一个？"

——虽然这是句老掉牙的台词了，但是没办法，咱还得用。自从NDSi和PSP 3000这两台新型掌机发售之后，相信众多玩家以及游戏店BOSS们都对相关破解情况保持很高的关注度，而且一时间也是什么样的消息都有。如今，经过"实践"的检验，终于得出可靠的结果了，这结果，自然是一好一坏。

一个好消息

还是先听听好消息吧，那就是——NDSi上可使用的烧录卡已经正式研制出来并开始上市，这个烧录卡，就是AK2i。

其实早在11月中旬NDSi发售后没有多久，AK破解小组就已经在网上发布了一段视频，在该视频中使用了AK2i烧录卡的NDSi主机可以成功运行之前NDS游戏的ROM了，包括汉化作品。不过在发布这段视频的同时，AK破解小组也表示目前该烧录卡还不够成熟，需要进一步研究。没想到一转眼烧录卡就已经上市了，不愧是"闪电战"。

这里介绍一下针对AK2i的实际评测要点吧：首先，该烧录卡的正式名称仍然还是"Acekard 2"，只不过在包装的左上角贴有一个印有"DSi Compatible"的橙色标签，整体包装比较简陋。该烧录卡只需在TF卡上放入菜单文件就能做到"即插即用"了，除了取消了"SLOT-2端引导功能以外"，其他基本与AK2的相同。在对DS游戏ROM的兼容性测试方面，虽然没有做全面的测试，但是在近期比较热门的新游戏方面，无论是运行、存档还是联机都没有任何问题。AK2i自动识别游戏存档，象R4那些512K格式的存档只需要把存档的命名改成AK2i的命名格式就能直接读取。

从目前的实际测试结果来看，AK2i在兼容性和使用性上还是没有问题的。至于在以后任天堂推出"DSi专用游戏"后，这些游戏能否通过AK2i在DSi或是普通DS上正常运行，虽然AK官方给出的答案是没问题，不过还有待到时的实际检验。

目前AK2i市面销售情况

或许是赶制时间比较紧的缘故，目前AK2i在市场上的数量并不多，不少网络卖家那基本有货，而在各地的实体游戏店中数量还是非常少的。由于奇货可居的缘故，不少JS都在趁机炒作，小编提醒各位有意购买的玩家：200元左右是比较合理的价位，如果价格达到200多、甚至3、4百，就不要买了。另外，据网上有些已经购买了AK2i的玩家反映，第一批的AK2i似乎存在质量问题，包括黑屏、死机和DSi识别不出AK2i等等，这点也是需要大家在购买时务必注意的。

一个坏消息

前面说了，这次关于掌机的破解情况报告，一个是好消息一个是坏消息，现在好消息归了DSi，那么坏消息自然就只能留给PSP 3000了。

11月20来号左右的时候，国外比较著名的破解相关网站之一"MAXCONSOLE"就刊登了利用Datel生产的"LITE BLUE TOOL（蓝色机器）"可以破解PSP 3000的消息，而且言之凿凿，甚至在Datel的官方网站上已经开卖该电池了，发售日为11月28日，英国地区售价为19.99英镑，北美售价为29.99美元（本刊上期龙哥热线栏目有专门报道）。这条消息曾经一度让许多PSP玩家振奋，毕竟即便是PSP头号破解达人Dark Alex在之前都没有多大进展，如果真的能通过该电池实现对3000的破解，那么自然会让人喜出望外。

针对这个消息，Dark Alex曾专门撰文表示出了怀疑态度，很不幸，真让DA给说中了，所以说达人到底还是达人啊。目前已经有人购买了该电池，不过实际的效果只是能够进入"预检模式"（Service mode）并使绿灯亮起。然而诚如DA所言，能进入预检模式并不代表可以通过电池降级，因为目前还没有对应程序，所以依然无法安装自制系统，毕竟神电放88v3主板里也亮灯，但是不能用还是不能用。

客观的说：能够进入预检模式并且使得电池绿灯亮也算是有意义的一个迈进，但这两点离对3000的成功破解还有相当的距离。所以最后的结论就是：我们被忽悠了，期待3000完全破解的朋友们，大家还是老老实实的继续等待吧！

电软视点

吹毛求疵乎？浅谈无双"妖魔化"

08年已经走到尽头，纵观今年KOEI的作品除了无双还是无双，但一览全年，KOEI却未推出过一作无双系列的正统作品。PS2的《魔王再临》，两作PSP的《无双OROCHI》系列，还有即将在09年2月26日推出的《真·三国无双 MULTI RAID（联合突击）》，我们可以看出，无双系列逐步开始"妖魔化"……

□文/七曜

什么是"无双妖魔化"？

从官方公布的《真·三国无双MULTI RAID》资料来看，所谓的"真·无双觉醒"——无双武将鬼神化是最大卖点，甚至用觉醒槽直接替代了系列一贯的标志——无双槽。那，到底这是系列的锐意进取还是走进误区？当然，有人觉得只要有无双玩就行，只要能砍人就行，管它怎么变。嘿，笔者今天还就要吹毛求疵，故意来挑《MULTI RAID》的缺点，抨击无双的"妖魔化！"。

抛开现象看本质，官方所谓的"真·无双觉醒——鬼神化"到底是什么？这么设计的初衷又是什么？其实鬼神化无非就是每个角色的"隐藏服饰"，可以直接视为三国武将的"妖魔造型"，周瑜的"魔王化"，小乔的"吸血鬼化"等……这些都是将原本以历史为根本的三国无双魔化，这必然是影响今后无双系列走向的一作。"真·无双觉醒"，这个名词在4代中就出现过，获得觉醒印后发动无双觉醒，武将能力在限时内大幅强化，是4代中最强的战斗手段。本次将无双槽改为觉醒槽后，笔者预测，觉醒发动后的时限内，会有无敌时间，能力会大幅提升。因为觉醒槽同样能反复蓄积，而且能通过道具来填充，这样在一场战斗中，使用的频率和稳定性，会比4代的无双觉醒高，这个应该是对付强力魔物的主要手段。



丢什么也不能丢了根本……

KOEI为什么这么多年来一直在商场中活得挺滋润？那是因为它的发展方向独到，从某个小层面上来看，它的竞争对手并不多，也不强。KOEI是靠历史题材作为卖点，单论做历史游戏，业界没人能与KOEI比肩，这也是三国和战国无双系列成功的根本之一。为什么《无双OROCHI》的销量并不高？那就是因为"妖气"太重，作为一名玩家，你为什么会玩《无双OROCHI》？那都是因为三国和战国系列的角色，我想没几人是单纯因为喜欢远吕智和妲己吧。《战国无双3》迟迟不推出，将老资源循环再利用，把好好的历史题材搞得乌烟瘴气，KOEI本身已经变成了日本业界的"妖孽"！《MULTI RAID》的"真·无双觉醒"造型就是将《真·三国无双5》的角色造型改一改，就成了所谓的"鬼神"，实在是令人发指。比做历史，别人做不过KOEI，但比做斩魔游戏，KOEI就差得远了。例如CAPCOM，虽然它的《战国BASARA》系列一般，不过像《恶魔猎人》、《生化危机》、《鬼武者》等都是以除魔为主题的王牌软件，扪心自问KOEI做除魔题材是干不过CAPCOM的，就像《战国BASARA》比不上《无双》一样。所以KOEI还是应该悬崖勒马，将无双拉回正轨，老老实实的回归正统的历史题材。

新的除魔卫道者即将诞生！

TECMO的《忍龙》、《零》系列也是以除魔卫道为主题的，在KOEI和TECMO正式合并后，新的除魔作品必然诞生，至于是隼龙杀远吕智，还是赵云杀邪魔神目前我们还不得而知，不过胡扯乱搞的大乱斗，必然是KOEI以后的作品发展方向之一。乱搞归乱搞，但愿"脱光"社还能给我们无双玩家留一片净土，为我们保留一个纯正血统的无双。我敢预言，这些胡扯乱搞的作品必然都是昙花一现，不能成为精品。



←真无双觉醒后的鬼神化造型。



临近08年最后的日子，你是否深有感慨呢？过去的这一年实在有太多的东西值得去回味，不管是主机还是软件还是厂商还是业界，都走到了一个全新的水准，也斗到了一个相当令人期待的程度，业界更加多元化，新的格局也已经形成，来年，会怎样呢？那些还在迷雾中的神作会为各自的平台带来什么？哪个乌鸦嘴的豪言壮语会成为现实？ □责编/翅膀

90 可信度 《战争机器3》开发始动 2010年X720之前发售？

11月7日发售的《战争机器2》仅用了短短一个月时间就突破了300万销量，比前作三个月300万快了整整三倍，最近有消息指出，EPIC早已经开始《战争机器3》的开发制作，预计2010年推出。

EPIC公司的副总裁Michael V Capps在接受媒体采访时一直对《战争机器3》的消息遮遮掩掩，但根据有关人员的消息，EPIC早已开始了《战争机器3》的开发，《战争机器》的三部曲将在X360平台上为玩家们交上圆满的答卷，《战争机器3》将使用更加强化改良的3D引擎制作，彻底挖掘X360的全部机能，将全面超越2代的震撼表现，就像2代大幅超越1代表现的那样。3代将完全达到平台的极限机能，玩家将会"不敢相信"这是X360所能达到的游戏水平。另外3代还将大幅强化网络联线模式，加入五种各具特色的合作、对战及特别模式，玩家们将在《战争机器3》中体验到无法用语言表达的至高体验。**编者按：《战争机器》现在已经是超越《光环》般的大作，必将贯穿X360平台始终成为X360的代表性游戏，在X720出来前《战争机器3》必将如期降临。**

40 可信度 为迎合玩家取向 索尼5款RPG开发中

SONY公司08年底的"我们有"系列再出新篇，近日SONY表示，SONY目前正在开发5款RPG作品，并加紧第三方的谈判。

吉田修平在接受媒体采访时称，日本目前的游戏市场环境与商业模式令SONY非常失望，玩家们不再像以前那样喜欢更好的主机更好的游戏，但SONY不得不去迎合这种现象，因此为了玩家们的需求，SONY旗下的工作室正在开发5款RPG作品，其中包括《龙骑士传说2》、《暗云》新作等，具体情况未明。此外SONY已经和多家第三方进行密切磋商，已确保他们的游戏作品会在SONY的主机上推出。编者按：SONY说这种话已经不只一次了，上回"20款独占新作开发中"的消息仍然被很多人嗤之以鼻，不过那两款名作真能推出续篇的话，还是很值得期待的。

60 可信度 《街头霸王4》有可能登陆Wii

《街头霸王4》将于09年2月登陆两大高清机平台，而低端机用户似乎无缘享受到这款大作，而近日CACOM方面表示，因为分辨率可以调低，因此不排除推出低清版《街霸4》的可能。

《街霸4》在当初推出街机版时就评估过家用机平台的适应性，得到的结果是Wii开发容量不足，因此并未决定推出Wii版。不过最近公司对平台进行了重新评估，《街霸4》可以通过降低分辨率的形式推出Wii版本，目前存在的最大问题是Wii的遥控器如何与游戏结合才能实现预想的效果。**编者按：CACOM已经是彻头彻尾的跨平台厂商了，推出什么平台都不奇怪，况且Wii最近势头迅猛，《街霸4》推出Wii版很容易就会大卖。**

20 可信度 《合金装备》新作将登陆手机平台？

《合金装备》的续作相信有太多人都对其抱以关注，近日有来自小岛工作室的内部人员称，系列新作将重视触控操作体验，并流出了一些相关信息，似乎就暗示着新作将以iPhone手机为平台进行开发。

小岛秀夫曾经表示过系列续作仍将由他一手担任监督，但并未公布任何与之相关的消息，小岛工作室的内部人员给出了一个意味非常的词语"!iT"，据称第一个"i"代表"iPhone"，第二个叹号"!"代表"METAL GEAR"，最后的"T"则代表"Touch"，加起来就是"iPhone METAL GEAR Touch"，也就是"iPhone版的《合金装备Touch》"……**编者按：这种看着很悬乎的解释既值得玩味又很无聊，非常没谱的事，官方也没有任何有价值的确切信息，我们还是期待小岛自己来说明他的想法吧。**



50 可信度 Wii《怪物猎人3》将会推出其他版本？

Wii版的《怪物猎人3》被抱以众多期待的同时，也承受着不少玩家的咒骂，期待搞清版本的，对Wii机能不抱信心的，随处可见，CAPCOM甚至还流出了未确定Wii平台独占的传言。

一位与CAPCOM有着密切关系的人称，鉴于最近Wii平台第三方软件的疲软表现，CAPCOM内部正在磋商新作《怪物猎人3》开发其他平台的可能性，因此目前并未决定是否会在Wii上独占推出，并且以前也没有提过《怪物猎人3》为Wii独占，至于还会对应什么平台，是否会推出掌机版本，公司内部还在商议中。编者按：CAPCOM说的话还有人信吗？只要利益摆在那天王老子我也给你跨了，虽然CAPCOM后来澄清了次此事，但《怪物猎人3》目前还**没有确定发售日，相关信息也不是太多，来个跨，甚至临时改变平台也不是不可能的。谁让他是C社呢，业界最不可信的就是他了。**



30 可信度 《战神》将继续推出PSP版原创新作？

《战神3》现在是最受关注的PS3游戏之一，相关话题最近也很火热，而近日，原开发PSP版《战神 奥林匹斯之链》的Ready At Dawn小组表示，将会回归PSP游戏的开发，也许《战神》PSP新作就是下一部作品。

PSP游戏软件因为年中普遍销量不佳，致使不少厂商都表示暂时不再为PSP开发游戏，而Ready At Dawn在留言中表示了他们对PSP游戏开发并未失去兴趣，有可能会重新投入到PSP游戏的开发中，因为他们开发的PSP版《战神 奥林匹斯之链》与《拉切特与克拉克》是销量最好的5款PSP游戏之一，PSP仍然是具有相当吸引力的游戏开发平台。**编者按：PSP游戏目前似乎走上了一条快餐化的道路，《战神》这样注重爽快刺激感的游戏对于销量的作用仍会很大。**



第一方独霸主流平台非常不正常 我们EA在Wii的对手将是任天堂

"我们是一家游戏软件发行商，Wii这个平台对我们有很强的吸引力，但对于在其上开发游戏还存在很多问题，Wii的游戏市场超过三分之二都被第一方占据着，第三方很难从中得到利益，并且呈现越来越明显的趋势，这种现像是十分不正常的，尤其是对目前市场处于领先的Wii更不正常，以前的主机从没有出现过这种情况，因此Wii平台我们的最大对手是第一方，是任天堂，这很神奇，也很无奈。"EA 总裁无奈道。

——对于Wii这种异质的主机，要想把握住其神韵很难，真的很难，只有任天堂自己知道自己研发的这台主机是干什么的，能开发什么游戏，宫本茂等人也在不断研发更新的理念型产品，Wii已完全按照他们的想法在不断进化，这样的进程让第三方难以适应，要开发成功的Wii游戏就要花去大量时间与经历去熟悉Wii的异质操作特点，且难以达到任天堂的水平，第三方的游戏对比任天堂第一方的当然会存在很大差距。

另一方面，对于广大被任天堂惯起来的大众群体来说，任天堂就等于游戏的代名词，此品牌已深入人心，Wii上的游戏不打上任天堂的标记就很难大卖，谁也不能否认这一点。EA目前主要针对的是PS3/X360/PC这种高清传统平台，Wii的体感游戏更不适合EA来做了，另外，美国地区不比日本，美国人并不是那么认品牌的民族，产品只要好就会去买，不好你再有名再有传统也不买帐，像日本人那样有一个《DQ》就可以无条件支持的现象不会出现在美国市场上，EA在Wii上推出游戏并不能凭借自己的品牌在Wii上大卖，Wii的异质可能会让其游戏素质受到相当程度的影响。



我们正在进行一部电影的酝酿 考虑是否为这部电影推出一款游戏

"关于《合金装备》电影的问题，我只能说我们确实有这个计划，正准备做这个。不过一切还在酝酿之中，还没有最后敲定，如果确定电影开始制作的话，我考虑过以后是否会根据电影来制作一款《合金装备》的游戏新作。"小岛秀夫在接受媒体采访时如是说。

——小岛最早就是以电影导演为职业目标的，《合金装备》获得了这么高的成功，拍部电影应该不是问题，也符合小岛一向的愿望。



有很多玩家呼吁想要玩到《铁拳》所以我们就跨了，为了满足那些玩家

最近日本媒体采访《铁拳6》制作人原田弘也时其表示了如下观点："《铁拳》是陪伴PS系列一路走过来的知名品牌，以前久多良木健与我们有着非常密切的合作，但我们听到了很多玩家的呼声，很多只拥有Xbox的玩家说想要玩到我们的《铁拳》，那些狂热者们对我们说真的想玩到《铁拳》因此我们顺应民意决定开发X360版本，以满足玩家们的愿望，而且X360在欧美拥有极大的市场，对我们也是有利的。"

——恐怕最后一句话才是真正原因，以前PS及PS2时代的《铁拳》在欧美地区销量相当不错，比日本市场都要受欢迎。

电软视点

同乐才是王道——简析多人游戏的新趋势

《战争机器2》、《使命召唤5》、《生化危机5》、《怪物猎人P2G》、《高达VS高达》、《纷争 最终幻想》、《真三国无双 联合突袭》……

独乐乐不如众乐乐，，此真理自古有之，但似乎从PS时代开始，单人独享游戏逐渐成为了业界游戏的主流，一直延续到最近几年，尤其是本世代主机进入成熟期后，越来越多的游戏开始支持多人同乐，甚至不少优秀作品都以多人联机游戏作为主要卖点来制作，除了某些成功作品的带动作用外，更多的还是市场运作环境发生的变化。

□文/翅膀

联网与线下的多人乐趣

FPS与TPS，第一人称与第三人称的射击游戏，随着次世代主机机能的进化与业界市场越发偏向欧美，这种曾经在PC平台非常流行的游戏类型逐渐已经成为了家用主机最为重要的主流类型之一，“打枪游戏”已经不再是异类的小众游戏，而是火爆、刺激、震撼超大作的代表。而这种类型最具特色的多人游戏也自然地融入到了越来越多的作品中，托平台网络架构的成功成熟，厂商们也花费了更多的心思用在如何做好多人游戏上，多人对抗性，合作性，平衡性，早已成为超越单机部分的重中之重，比如《战争机器》的线上多人持久战、《使命召唤》的多人联机对战，不知有多少人沉迷在其中忘记了其他游戏的存在，几十倍，甚至上百倍地延长了游戏生命与游戏时间，就像以前的《CS》一样，联网对战已经是一种风潮，一种时尚。另一方面，主机的另一个手柄也被重视了起来，现今大尺寸显示设备的越发廉价，使拥有一台大屏幕的显示器不再是奢嗜，《战争机器》的标准双人合作战役让游戏的线下流程乐趣成倍提升，大屏幕让让以前狭窄的分屏画面无比自然流畅，连最传统的冒险游戏新篇《生化危机5》都对应了同屏双人合作闯关，并且效果相当不错，相信以后对应双人分屏的射击以至动作游戏将会是以后的主流趋势。



↑生化5的双人合作实在是欢乐度满点。

怪物猎人现像引发的革命

掌机的好处除了随时随地游玩外，最吸引人的就是无需借助什么设备就可以联机共同游戏，连分屏都不需要，而《怪物猎人》系列正好搭上了WI-FI开始普及的顺风车，将联机的卖点发扬光大一发不可收拾，十分便利的线下线上多人合作冒险使之成为了PSP首屈一指的超大作，PSP版的《怪物猎人P》系列持续攀高，一作比一作卖得疯，这种模式带来的利益让其他厂商无法忽视，“PSP大卖的游戏就应该是这样的！”这种观点没有人可以否认，不少厂商似乎也因此效仿了起来，将自家旗下的品牌联机化、多人化、育成化、任务制化成为了流行风潮，看看近期推出的一些PSP游戏，多多少少都有着借鉴《怪物猎人P》的影子，《梦幻之星P》的任务制联机战斗、《高达VS高达》的名片编辑交换、《纷争 最终幻想》的育成联机对战，都在沿着这条成功的路线描绘自己的PSP品牌，甚至是大名鼎鼎的《无双》系列也将在《联合突袭》中以4人联机、任务制、收集素材打造装备等为全新卖点，这些很明显都是《怪物猎人》的成功元素，联机游戏将成为未来PSP游戏最主流的游戏模式，没租，一个革命就是由一款极为成功的游戏所带来的。



↑《高达VS高达》是近期最流行的多人联机热作。

多人游戏为厂商带来什么？

与单人游戏不同，多人游戏是多个人玩的（貌似是废话），这就意味着是多个买了游戏的人玩，那么一个玩家带动多个玩家一同联机游戏的话就会带动更多的玩家来买这个游戏，作品的销量就会因此成倍地增长，羊群效应带来的利益非同小可，最有效的宣传手段其实就是玩家们之间互相传递的口碑，一传十十传百，大家都来一起玩，这比什么广告都管用。在硬件条件已经完全成熟的今天，同乐的游戏会是为厂商越发重视的亮点元素。

电软视点

下一代主机的到来，离现在还有多远？

从04、05年到现在，尽管大家觉得PS3、Xbox360和Wii这些主机的粉墨登场就像昨天发生的事情一样，但是三四年的时间毕竟已经过去了，本世代游戏主机的发展也走过了至少一半的历程，下一代主机什么时候诞生，已经成为一些玩家关心和谈论的话题。当一个又一个“世代”在我们眼皮底下交替的时候，我们很难意识到，昨天还被大家挂在嘴上的“次世代”，已经将要成为历史，而下一个“次世代”的到来，也不再是遥远的事情。

那么，我们可不可以问一句，下一个次世代，究竟在什么时候到来？



↑X360后续主机的假想图

这个问题目前没有官方答案。无论任天堂、SCE还是微软，都沉浸在本世代主机争夺战的胶着状态中。尽管如此，大家还是对将来的游戏机充满了兴趣，而且现在这个世代也没有几年可以耗下去了。如果说现在还不考虑下一代主机开发情况的话，那么这些硬件大厂的决策者一定在欺骗大家。实际上，目前三大主流厂商都在考虑下一代主机的制作。不过，时间是必要的，耐心的等待也是必要的。

□文/猴子

SCE

目前还出不起PS4

尽管PS3在本次主机大战中处于不利态势，更一度有谣言说SCE将终止游戏硬件的开发，但是SCE的高层主管Paul Holman透露说，PlayStation的下一代主机PS4确实在计划开发之中。但是在2010年之前不会登场。他说：“因为管理方面的变动，目前还没有PS4的具体制作。”根据他的说法，现在提PS4还言之过早，因为现在的游戏开发者才刚刚对PS3的开发适应下来，发掘出这台主机的潜力。因此，现在做PS4确实太早了一点。

Sony的PS3经过了2年多的发展，现在才算是进入正轨。在这个时候做PS4，无疑是在提前宣布PS3的死亡。何况PS3的机能已经算是够强劲了，再开发更强大的主机，不但有更重的成本负担，而且新机器如果再遭遇尴尬处境的话，那么大家可以参考一下任天堂的N64时代之后NGC的下场如何，就知道为什么SCE不急着做PS4了。

Microsoft

计划推出Xbox720？

在Xbox360推出之后，“Xbox720”的传闻时不时传出来。早在Peter Moore负责Xbox360的宣传业务的时候，就曾经说过所谓的“Xbox720”。Moore说Xbox360的寿命至少有6-7年，按照2005年发售Xbox360的时间点算起，新的Xbox系主机至少要在2011年才有可能推出。目前Xbox360的主机销售情况还算不错，除了三红这个困扰玩家多年的痼疾之外，也没有太多的麻烦。但是也正是因为机器质量的稳定性比上一代大打折扣，所以玩家们对于Xbox系主机的评价也比以前下降了不少。不过这台主机总体来说还是可以接受的，如果三红问题可以解决，Xbox系主机可以保持生命力，要想推出新主机，等两年再说吧。

Nintendo

现在有必要出新主机吗？

在三大主机中，最不着急出新主机的当属任天堂。除了DS在掌机领域彻底制霸之外，Wii这两年也一直是凯歌高奏，尽管主机从头到尾只是NGC的进化版本，机能方面在三大主机中垫底，但是游戏操作的新奇性和趣味性却使它成为这个世代最受玩家欢迎的游戏主机。今年Wii圣诞商战的主机擂台上取得了完全胜利，任天堂赚得盆满钵满，似乎开发下一代主机根本就不是它现在应该考虑的事情。说道将来的后续主机，不少媒体认为任天堂将在游戏机的控制方法上再出新招。某西方科技杂志上登载了Wii后续机的控制器假想图，是一个头戴式的集耳机与脑波传送装置为一体的东西。说实话这种东西在将来说不定真的会出现，如果它对脑部的刺激不会带来什么副作用的话。不过，该刊对于此种机器的推出时间也在2010年之后。

所以，我们基本上在21世纪的最初10年结束之前，是不会看到三大主机后继者的出现了。再过3-4年，下一个世代也许会到来，到下下个世代的时候，脑后插管的技术真的会实现也说不定。

PSP汉化游戏井喷，热门作品推荐



EXPRESS CHINESE



近期先后有不少PSP汉化游戏发布，其中最值得推荐的有两款：《乐克乐克2》以及《宿命传说2》。其中《乐克乐克2》是官方发售的中文版，不过这游戏基本没啥文字，所以中文化所需的工作并不多，非常简单。本作新追加了多达45部以上与故事进行相关的逗趣影片，新增的角色和可使用的动作及热闹的音乐要素。



而《宿命传说2》则是以前PS2版在PSP上的复刻，本作完整移植了PS2版的游戏内容，并调整为宽屏幕格式。之外还加入了 PSP 版原创的“画廊”，玩家可于游戏过程中收集到被称为“插画书”的道具。本作的PS2版曾经由官方推出过中文版，其含汉化素质相当之高，而这次PSP版的汉化，则是由民间爱好者自制的。

其余PSP汉化游戏介绍

改编自热门日本动漫的《超时空要塞 边境王牌》已经完成汉化，在游戏中玩家驾驶可变形战斗机在各种环境的战场中与敌人进行作战，并且支持4人联机对战与合作！游戏中收入了《超时空要塞》系列5部动漫作品中的40种以上机体和30名以上人物。《高达战争 宇宙》虽然已经发售一段时间，而且近期相信大家都在玩《高达对高达》，不过有爱的玩家还是可以玩玩汉化版。《游戏王对战怪兽GX卡片力量3》汉化内容为基本菜单以及全卡片部分，剧情部分目前仍未汉化，目前该汉化组正在招募对剧情翻译感兴趣的玩家。《劲舞团》除了服装发型名称、音乐名称未汉化以外，其余部分都汉化了。



汉化小组：逆转ACE

逆转ACE汉化组是成立于2004年的国内的老牌汉化组之一，早在GBA时代就以汉化《逆转裁判》系列等文字冒险类游戏而闻名。逆转ACE汉化组依托于国内唯一的逆转裁判专题站nzace.com，并以站内所聚集的逆转Fans们而组建的，其汉化作品以追求质量为最高，由于逆转裁判系列本身的文字水准就很高，所以逆转ACE在翻译过程中往往以翻译的信、雅、达要素为首要目标，并依靠Fans们对于逆转系列的熟悉来力求达到最完美的逆转汉化，每一部作品的每一个字句都甚至要斟酌和润改5、6次以上。

逆转ACE汉化组主力成员主要有晨、血花、naka、Max和情兽等国内知名的逆转系列达人以及LuckyPapa、小草、Abe、王炮等等一大帮优秀的熟悉逆转系列的日文一级翻译。在逆转ACE从2004年成立之日起到2007年7月这三年时间内，汉化完了除逆转2之外逆转系列所有的作品，并且每部逆转的汉化都得到了Fans们的认同并累积了不错的口碑。



代表作品：《逆转裁判》1代3代4代、《复苏的逆转》、《我们的太阳2》、《我们的太阳3》

《北欧女神传·负罪者》汉化完毕！

NDS方面，近期发布的汉化游戏数量并不多，不过《北欧女神传·负罪者》以及《牧场物语·养育你的小岛》这两款大作的汉化发布已经有足够份量了。其中前者由ACG汉化组制作，据悉，游戏剧情部分的翻译大约用了２周左右，大小1.44MB，能够在短时间内完成如此大文本量的翻译工作，确实辛苦。后者由APEX小组负责汉化，作者表示这是其负责的第4个牧场，也可能是最后一个牧场。该作从2007年3月发售至今已经有1年半多的时间了，翻译过程也是磕磕绊绊，主要还是因为翻译的问题，可谓费时许久。





另外两款汉化的NDS游戏是《阿拉蕾》和《滚滚吃豆人》，前者由CG汉化组制作，全部内容都已汉化过，不过说实话，这游戏本身素质实在太次……后者是由OREZERO个人汉化制作，作者表示由于时间关系，测试方面可能不够完全，发现问题的玩家可以向其提交问题报告。

经典回顾：《格兰蒂亚》

对于《格兰蒂亚》系列，如果说2代的改变使其饱受争议的话，那么3代则是彻彻底底的没落了，正是因为这个缘故，也就越发让人怀念当初最为经典的1代。作为当初号称可以媲美FF7的游戏，虽然实际版比试玩版素质有所降低的奇怪现象很罕见，但其整体素质之高仍旧是毫无疑问的。

虽然本作在故事和世界观设定上并不是特别的壮阔，而且基本也就是围绕三个角色之间展开，但是对人物性格的描写实在是超级细腻。

比较讽刺的就是，这款原定SS对抗PS的杀手锏，最后还是移于1997年底植给了PS。本作PS汉化版已经于去年发布，由CG汉化组负责制作，，该汉化小组从立项到完成一共花费了4年的时间。本期特意推荐本作，正如汉化作者所言：“只是希望一个好游戏，可以被更多的中国玩家更深一层地了解”。



←曾经的经典游戏，再次重温仍让人感动。

《镜之边缘》摇身一变成《靓影特务》

EA前不久在XBOX360上发售的一款以跑酷为题材的个性游戏《镜之边缘》（MIRROR EDGE），其PC中文版已经确定将于明年1月6日在我国台湾地区正式发售，价格为1090新台币，约合人民币270元左右。本作的PC中文版正式官方译名是《靓影特务》，仅从字面意义来看，与原英文名标题完全扯不上关系，不过这种译名风格倒也确实符合台湾地区一贯的翻译习惯（无贬义）。

不过话说回来，游戏女主角费丝的形象在东方人眼里也能跟“靓”这个词扯得上关系么？典型的西方人眼里的“东方美女”嘛。本人一直对西方人的审美观、特别是“东方美女”的评价标准上不敢苟同。此外，虽然女主角在游戏里从事的是“非法”信息传递活动，不过和“特务”这个词的通常意义还是不搭调。最关键的一点，为什么只推出PC中文版？360版的中文化为什么还在“商讨中”？



当然，近期在中文游戏推出方面360玩家也不是全无收获的，《超级大明星》的中文版已经正式发售。《超级大明星》是款利用Xbox LIVE视频镜头来游玩的体感游戏，通过一系列精心设计的体感小游戏来截取玩家的各种动作演出，并将这些素材组合到电影情节中，产生由玩家所“主演”的KUSO格电影。为了让玩家充分体验游戏的乐趣，台湾微软特别在信息月首日推出文字语音都完全中文化的《超级大明星》繁体中文版。

寻找神秘消失的宝藏船!!



←本作依然支持PS3手柄的六轴功能，至于用法，自然还是用于控制扔手雷的抛物线。另外，还有可能加入大威力的火箭筒。

Check! 号称100%发挥PS3机能之作

关于本作，在对开发者的采访中，制作人员表示前作只发挥了PS3 30%的机能，本作的目标则是发挥PS3 100%的机能！如果真如制作小组所说，那只是发挥了PS3机能30%的话，那么这个100%的最终效果确实相当值得期待。

但是——索饭们请原谅我这么说，所谓发挥主机百分之多少机能的噱头相信许多人都快听麻木了，然而真正能够做到的实在是凤毛麟角，而且越是爱咋呼这个的往往越做不到。《战神3》的开发小组有说过自己能100%发挥PS3的机能吗？没有吧，连这种大佬制作组都没放话，所以这次的所谓"100%"希望大家还是不要抱太大希望。至少，从本作目前公布的画面来看，我宁愿相信这只是个噱头……



夺宝之旅危机重重

↑这次人物在任何状态下都可使用武器，比如跑动中、掩体后边、悬挂、攀爬等，人物在掩体后瞄准时可以移动。

→虽然100%的噱头让人怀疑，不过从画面来看，2代还是要比1代进步不少的。

在游戏中还加入了"自由攀爬和秘密潜行"两个新系统，在前作的许多场景中虽然都需要用到"攀爬"这个动作，但是这次将对攀爬这个动作有很大强化。例如可以爬灯柱等，如果有敌人在房顶，玩家还可以爬在墙上把敌人拉下房顶。至于秘密潜行部分，相信是在一些特定地区躲避敌人之用，或许本作中还会加入营救人质的剧情？当然战斗部分也会加强，例如近身战斗将更灵活。

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：神秘海域2 纵横四海		2009年第4季度
	动作冒险	SCEA	价格未定	美版
	蓝光	1人	记忆卡容量未定	审查预定

→本作的QTE部分有所改变，例如在最终BOSS时，这部分也能够由玩家自己控制。

未知的冒险

Check! 德雷克船长再次归来

作为一款以画面优秀为特色的游戏，《神秘海域》1代就获得了还不错的评价。在1代"德雷克船长的宝藏"的故事中，主角内森·德雷克和有线电视主持人艾琳娜在巴拿马水域海底，据说是德雷克爵士的墓地中挖掘。他们发现了一本记载通往黄金城线索的笔记本，正在这时，海盗出现了……于是，一场围绕宝藏争夺的战争就此开始。

或许有玩家会感到奇怪：既然游戏主标题叫做"神秘海域"，那么1代还好说，好多场景都与海边或是海上有关，可这次2代公布的图似乎全都是在岸上啊？其实，"神秘海域"这个标题的翻译主要来自1代的那些海域相关场景，本作的英文原标题是"Uncharted"，代表"未标注的地方"，引申开来即"神秘区域"的意思。所以1代可以叫做"神秘海域"，2代或许可以叫做"神秘陆域"？（笑）

据说，《神秘海域》有可能被改编成电影，著名好莱坞电影导演Avi Arad（代表作《X战警》系列、《钢铁侠》等）在接受游戏媒体Kotaku采访时透露，他将作为导演把1代改编成电影上映。对此，Avi Arad在接受采访时还特意强调，电影版将肯定会不同于《夺宝奇兵》。只是不知电影版的剧情是全都来自1代，还是部分加入这次2代的故事呢？这得看导演Avi Arad的选择了。



←人物更完全的融合到动态环境中，例如当德雷克站在火车上，他会随火车一起晃动，在车厢里其状态会随之改变。

夺食于虎口 挑战接踵而至

追寻马克·波罗足迹的财宝猎人

尽管官方并没有详细的公布本作的剧情，但是可以肯定的一点就是，在续作里，我们的平民英雄德雷克将追寻着13世纪传奇探险家马可·波罗的足迹展开新一轮冒险。当然，这一次依然是以财宝猎人的身份出现。根据这个线索，本作中的舞台很有可能会涉及亚洲，莫非真能发现传说中遍地的黄金？想想就兴奋！至于作为主线索的寻找马可·波罗当年返回意大利途中"丢失"的船，看来毫无疑问是一个载有巨额财富的宝船了。

除了主角德雷克，这次可以肯定的是会有新的我方角色登场，至于前作中的艾琳娜和苏利文是否会再次复出，目前尚未有确切消息。在前作中，艾琳娜是一个为了增加收视率的女主持，而苏利文则可以看作内森的狡猾又滑头的导师。这两人都是由电脑控制，尽管无法直接帮助你进行战斗，但是在一些谜题和机关处却必须借用他们的力量。按照此类游戏的传统设定套路来推测，本作中很有可能会出现一个新的美女作为德雷克的搭档哦！

据悉，本作中将没有专门的读盘画面，当然这并不代表没有读盘（也即战神那样的"无缝读盘"），应该是读盘时间会很短的意思。主角德雷克的配音仍然是诺兰·诺斯Nolan North，音乐也仍是由格雷格·埃蒙森负责。 □文/北斗

我喜欢怒吼，这样能够让邪恶无所遁形！

↑克里托斯的新技能，使用之前脚下会先亮起蓝色的火焰，随后“波斯王子”就登场了。

神秘预告片再掀波澜

距离上次战神3首个预告片放出之后，与游戏相关的内容都已经销声匿迹，无论是在互联网上还是在杂志上都看不到任何与其相关的消息。直到12月16号下午，SONY终于在官网上放出了只有41秒的《战神3》最新预告片。本次短短的41秒预告片中为我们展示了游戏的即时演算部分，画面开头是克里托斯的独白，之后一张我们熟悉的面孔出现在屏幕上，短促的呼吸后克里托斯大吼一声，脚底蓝光一闪，立刻化身成为《波斯王子》（笑）一个漂亮的攀墙动作后，克里托斯使用地狱之刃高高跳起躲过怪物的攻击，说时迟那时快，还没等人马怪物收回武器，克里托斯已经杀到近前，取之首级。刚刚开场就为玩家们展示了一个华丽到不行的新技能，相信在以后的游戏流程中玩家们将会活用此技能与敌人进行战斗。别看视频只有41秒但展示的东西还真不少，在20秒左右只见克里托斯双手带着一种全新的武器出现在玩家眼前，由于并没有任何关于这个武器的资料，所以我们只能够从视频中寻找一些答案，从武器上外形上看像是狮子，又像是豹，武器由头和三个铁环组成，在克里托斯站立不动的时候我们看到铁环向下滑动，可能此时开启了什么技能吧？接下来的场景中我们看到大量的斯巴达之鬼将克里托斯团团围住，就在我们为他感到担忧的时候，只见尸群中传来一声怒吼，伴随着能够穿破天际的吼声，克里托斯使用神秘双拳武器将敌人全部弹开。也许在正式游戏中时常会出现敌人将克里托斯围住的情况，而此时预告片告诉我们用这个能力能够化险为夷。

□文/菜团



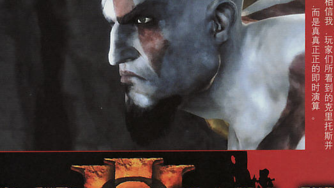
↑克里托斯所使用的新武器，外形很COOL。只有戴在这位英雄手上才能够显出它的气魄。这个武器的三个圆环可以上下移动，难道这是技能的开启先兆？

→这个武器和外传《奥林匹斯之链》里面的圈套有相似的地方，甚至有些技能也很像。右图中克里托斯准备使用最强一击。



↓神秘武器所拥有的爆炸吹飞效果，这样一来相信玩家们已经明白了该什么时候使用它了吧？





←本作将会用高于前作4倍的多边形数量进行制作，相信我，玩家们所看到的克里托斯并不是CG，而是真真正正的即时演算。

请注意这里！41秒内竟然还有秘密

制作组除了为我们展示战神的魅力之外，还在最后《战神3》LOGO出现的时候隐藏了一个秘密，如果你要是不仔细看的话，根本就不可能看到，因为此秘密的出现时间只有不到2秒钟。当克里托斯手持双刃从天空中跳下来的时候，画面转为黑暗，此时天空中出现云雾，随着雾《战神3》的LOGO慢慢出现，此时我们将画面定格到刚刚出现LOGO的时候，此时细心的玩家们一定会看到原本是《God of War》的logo中间“OF”竟然变成了6F，那么这个6F代表着什么样的含义呢？团子我猜测，F很有可能是February也就是2月的缩写，而6则是代表 6Th的意思，6F是否就意味着官方将会在明年的2月6号对外发布更加重要的新闻呢？这一切终归只是我的个人看法而已，而是否会是这样，热心的读者们也可以自己猜猜看哦！传言《战神3》将会在明年发售，我们还是希望这个传言能够成为现实。

PLAYSTATION 3 PS3

本刊译名：战神3			发售日未定
动作冒险	SCEA	价格未定	美版
BD-ROM	1人	记忆容量未定	17岁以上



PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：超级机器人大战Z 特别篇		2009年3月5日	
	战略角色扮演	NBGI	5229日元	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

展示《机战Z》全部魅力 追加新要素特别资料篇！



寺田贵信

《机战》系列长期以来的制作人，也是《Z》的制作总监督。

——本次特别篇的开发原点是什么？

寺田 当初制作《OG外传》时，其中的可以随时自由观看战斗动画的模式受到了玩家广泛的好评，因此也希望在《Z》中实现这一系统，《Z》的战斗动画每个都是经过精心设计的，机体攻击的动作，在地上、在天空中、击破与否，都有着很多不同的演出效果，多彩的战斗动画是《Z》的最大亮点，因此以战斗动画为中心制作一款特别篇，就是这次新作的主要目的。原作中需要特别条件才能加入的角色和机体，以及隐藏武器的演出都可以自由地欣赏。

——能说下新模式的情况吗？

寺田 新追加的短篇关卡都设定了一些具有挑战性的关卡条件，比如“XX回合内击倒BOSS”、“保护运输机”等等，而且一开始就能设定NORMAL、HARD、EX HARD三种难度。通关过《Z》本篇的话，可以继承到一部分资金、BS、PP和强化部件，是否玩过前作都能享受到新作带来的乐趣。另外，在鉴赏模式中还可以欣赏所有机体、角色等要素的大图鉴，以及新追加的原创机体设定资料集

——还有其他新要素吗？

寺田 我们还为玩家们准备了大量机体的设定资料供鉴赏，包括新登场的原创机体，敬请期待。

CHECK UP! 机战经典系列最新作品

《超级机器人大战Z》是08年9月25日发售的家用机PS2的最新作品，也是目前系列的最新作。这款作品不仅登场作品涣然一新，加入了很多第一次登场的新生代动画，《@》中的小队系统也有了相当不错的进化与优化，加上很多细节上的改良，可以说是目前为止最为出色的一款《机战》。



钢狮子

兰德 男主人公

在荒芜大地上开修理屋的热血汉，机体钢狮子拥有强大的破坏力与优秀的修理能力。

巴鲁格拉

女主人公 节子

特殊部队荣光之星的三号队员，性格很消极软弱，驾驶机”巴鲁格拉“拥有将悲伤化为力量的能力。

ランド
「これが
ライアット・ジャレンチだぁぁっ！！」

登场作品一览	
オーバーマン　キングゲイナー	マジンガーZ
THE ビッグオー	グレートマジンガー
THE ビッグオー 2nd Season	UFOロボ グレンダイザー
无敌超人ザンボット3	ゲッターロボG
无敌钢人ダイターン3	宇宙大帝ゴッドシグマ
战斗メカ ザブングル	创圣のアクエリオン
机动战士Zガンダム	交响诗篇エウレカセブン
机动战士ガンダム 逆袭のシャア	超时空世纪オーガス
机动新世纪ガンダムX	宇宙战士バルディオス
∀ガンダム	超重神グラヴィオン
机动战士ガンダムSeed Destiny	超重神グラヴィオンツヴァイ

CHECK UP! 随时自由欣赏战斗动画

《机战Z》最值得称道的就是完全新制作的战斗动画，不仅每种招式都有着相当不错的演出效果，原作中只出现过一次的特别演出也都成为了很多机体的强力招式，热血度和演出度都堪称满分。本次特别篇中就新增了可以随时观看任何战斗动画的模式，像《OG外传》一样，互相战斗的机体、机师、武器、场地、伤害等都可以随意设定，连击破时的专用动画演出都能任意观看，可以满足玩家欣赏战斗的愿望。



↑各种细节设定都能随意调整，原作中的梦幻对决可轻易实现。。

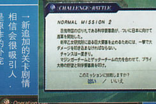


↑OVERMAN的最强技击破敌人最后一击时的特别演出，原作中都是难得一见的。

←「大圈」的最强技。最终舞台，华丽演出。

CHECK UP! 追加短篇关卡游戏模式

本次特别篇包含了《机战Z》的全部剧情模式，还另外追加了一个大约20关左右的短篇关卡模式，是全新的，基本是以原作《Z》另一个角度阐述的故事，其中会有原来敌方的视点让玩家操作，预计还会包括《Z》结局之后的故事，游戏基本系统与《Z》是相同的。



↑新追加的关卡剧情相信会很吸引人，是原作的补完。



↑新关卡也会有通常的剧情对话场面交代剧情。

BEAT.S

战斗中可为每名角色设定各自的"BEAT"，以产生不同的附加效果，攻击强化型的"BEAT.S"可以让角色在敌方的攻击范围之外连续使用原本只能单发的"SIGHT OUT攻击"，在敌人无法反抗的情况下迅速高效地给予其极大伤害，BEAT可以在游戏中通过战斗不断积累熟练度，并提升等级，BEAT也会随之提升强化附加的能力效果。不仅会直接产生能力上的提升效果，还会在攻击，行动等方面附加异常状态，特殊效果等，可以算是重点攻击的类型。



BEAT.N

平衡型，是结合了两种模式特点的双面型，能同时拥有两种模式的特殊能力，虽说如次，但实际用起来会受到一些限制，效果也会比单方面使用要低一些，而且此模式无法得到单一模式中熟练度等级提升后的附加能力效果值，且两模式对平衡型的影响非常大，能灵活对应各种情况的战斗是此模式的优点，也算是相对稳定的一种。



←两种单一型对平衡型的影响很大。

BEAT.B

防御强化型，其实应该算是侧面强化玩家的可持续战斗时间，使用后会加快猛攻槽的增加速度，可以更快速地进入半无敌的猛攻模式，并且猛攻模式持续的时间也会得到延长，将最大程度地享受到猛攻模式带来的爽快刺激，另外，因为持续时间延长了，可以实现平时做不到的一些长时间连续技以及更强力的必杀技，非常实用的一种模式。合理运用的话会非常有效地加快战斗的节奏，降低战斗的难度。

STAR OCEAN THE LAST HOPE

スターオーシャン4

《星海传说4 最后的希望》将打破现有RPG类型的框架与常识，搭载革命性的崭新游戏系统，代表性的"即时更换同伴系统"将可让玩家在激烈的战斗中自由更换上场同伴，不像其他传统的RPG那样只能在平时菜单中更换战斗同伴，本作中在战斗中更换将派生出更加革命性的战术战斗系统，《星海》系列经典的爽快连击及优秀的操作手感当然也会得到延续和强化。 □文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：星海传说4 最后的希望			2009年2月19日
	角色扮演	Tir-Ace	8950日元	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

为了不重演那种悲剧，我们应该有很多事必须要去做。

克罗奥·F·阿尔提米奥

与主人公艾及同属第一期宇宙开哭哦队的青年，年仅21岁就担任星际船的船长，与艾及和雷米是从小有起长大的青梅竹马。

SIGHT OUT

本作的战斗采用敌我互相锁定的系统，角色只能攻击锁定中的目标，但如果离开敌人的攻击范围就会形成单方面的"SIGHT OUT攻击"。



↑灵活跑位使用SIGHT OUT攻击将是战斗的一大战术课题。

饶到死角 展开突然攻击

→快速移动到敌人的攻击死角内进行突然袭击。

无法反抗的奇袭！

猛攻模式

类似一个气槽的系统，当玩家攻击敌人或受到敌人攻击时就会增长这个猛攻槽，涨满后就可发动猛攻模式，此时不仅移动速度会上升，防御能力更会得到强化，受到攻击也不会产生任何硬直，虽然不会提升攻击力但攻击速度同样会上升。



↑发动猛攻模式后还可发动特殊的猛攻连击，平时无法形成的必杀技连协等都成为可能。

开放全部潜力 将连击进行到底！

高达的世界中实现野望！

PSP / PS2	本刊译名：机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V		2009年2月12日
战略	NBGI	5500日元/6500日元	日版
UMD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

15个特色剧本

本次新作是PSP版前作的强化版续篇，整体以前作为基础，将同时推出PSP与家用机PS2版本，PSP将可以继承前作的存档，如果有前作的存档的话，游戏一开始就可以选择使用包括新吉翁夏亚在内的全部14个剧本，而本作还将追加全新的原创剧本。



→阿姆罗的老爸也拥有了自己的势力。

阿姆罗老爸的剧本

这是本次新追加的第15个剧本，与以前传统的总帅级领导人剧本不同，阿姆罗·雷的父亲，开发第一代高达的科学家迪姆·雷纠集了一群科学家和技术人员，以及自己的儿子，大家不分阵营，不分派系，只为了科学这一共同的理想而奋斗。此剧本可开发生产游戏中的所有机体，同样不分任何阵营，玩家可以体验到使用全部机体的乐趣。

佩尼罗佩

地球联邦军拥有的强袭型MS，同样搭载了浮游炮型飞弹，由强化人类雷恩驾驶，与三高达数次发生过激战。

三高达

反政府武装领导人马夫提（哈萨维）的爱机，由阿那海姆公司开发，并交由马夫提手中，具有单独飞行能力。

闪光的哈萨维

小说《机动战士高达 闪光的哈萨维》中的人物角色及人气机体都将参入到新作中，我们将可以看到那位不孝子哈萨维在新作中的亮丽表现。



三支组合培育偶像大师

PS Portable PSP	本刊译名：偶像大师SP		2009年2月19日
育成	NBGI	5040日元	日版
UMD	1-3人	记忆卡容量未定	审查预定

面对曾经的同伴



PSP版《偶像大师SP》采用三支偶像组合的方式，同时发售三个不同的版本，每个版本都有着完全不同的故事和游戏内容，将要面对黑井社长带领的961事务所对手偶像的竞争挑战。如月千早领衔的《思念之月》版本组合将面对的对手竟然是曾经的队友，队里的头号明星星井美希。

赌上名誉的对决

另两个版本《完美太阳》与《惊奇之星》也都拥有独自的故事内容，前者将面对因误会而对765事务所抱以反感的我那霸响的挑战，而后者则将迎来与高贵气质的四条贵音的巅峰对决。



←实力派对手的真剑胜负，在舞台上一决高下吧！

→面对自己憧憬的人，春香决定用实力证明自己。



我那霸 响

《完美太阳》篇的对手偶像，直线条，演技超一流，听信某人的话对765事务所抱有强烈的反感。

四条 贵音

《惊奇之星》篇的对手偶像，961事务所的新人偶像，拥有高贵的公主级气质，实力强劲，对水濑依织等人发出正面挑战。

星井 美希

《思念之月》篇的对手偶像，曾经的765事务所最当红的明星级偶像，但不知为什么跳槽去了961事务所，游戏中将会阐述原因。

众星云集上演梦幻传说

PS Portable PSP	本刊译名：世界传说 光明神话2		2009年1月29日
角色扮演	NBGI	5200日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

《传说》角色齐聚一堂

以汇集历代《传说》系列人气角色于一堂共同演剧的《世界传说》，即将推出最新作品《光明神话2》，除了原创的主人公们外，最吸引人的当然就是来自各作品中的那些熟悉又亲切的人物了，而新作除了包括经典老牌传说的人物外，还将收录《薄暮传说》中的角色。



莉亚拉

《宿命传说2》的女主人公，与凯路一起从自己的世界被飞到这个异世界，共同栖身于班艾鲁提亚号上。

艾丝提露

某个国家的公主，因言谈举止非常端庄有礼，慢慢暴露了高贵的身份。



缤纷梦幻的邂逅

游戏最有趣的地方就是原本不相干的作品中的角色，碰到一起发生的各种有意思的事情，非常值得一看。

↑前后作相差了18年的两人。

经受热血洗礼的战斗英雄

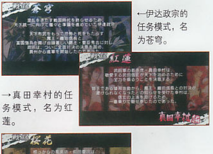
PS Portable PSP	本刊译名：战国BASARA 热战英雄		发售日未定
动作对战	CAPCOM	价格未定	日版
UMD	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

任务模式流程介绍

任务模式当中，任务开始之前，可以分别设定要使用的武将及搭档，还有各武将装备的武器及防具。在各角色及装备品上，都设定了消耗值。所谓的消耗值，是指用来衡量强度标准的数值。



↑三人共有150个任务供选择。



←伊达政宗的任务模式，名为苍穹。

→真田幸村的任务模式，名为红莲。



←前田庆次的任务模式，名为樱花。

战极Basara与计量表相关



→在任务地图上可以确认敌军采用何种阵势。

即使是消耗值较低的武将，也可以通过装备品来提高其消耗值。基本上，越是强悍的武将消耗值也越高，不过要是被击败了，战力计量表也会大幅减少。因此在搭配时，最好成绩能留意一下如何将战力计量表有效用完的方式。配合任务内容来调节战力，引导队伍迈向胜利。另外，在与搭档同行的情况下，也可以设定同伴的装备，这样非常人性化。



PS Portable PSP	本刊译名：真・三国无双 联合突击			2009年2月26日
	动作	KOEI	5040日元	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	12岁以上

战斗中动作招式经过大幅度进化!!

□键是一般攻击,△键是强攻击,○键是切换武器,熟悉按键的操作是能在战斗大显身手的基本。按下R键不单是地面，就连身处空中也能施展冲刺。在想对打到空中的敌人展开追击或碰到其他状况时，都可以派上用场。另外L键可以锁定攻击对象，请在想要对特定敌人连续攻击时活用吧。□文/七曜



觉醒变成斗气缠身的阳炎化鬼神!!



觉醒计量表会在攻击敌人、自己遭受到攻击时增加。当计量表全满时，就可以发动“真・无双觉醒”，让武将进入强化状态!武将的各项数值会在进入觉醒状态时强化,动作本身也会所装备的“武幻”而出现各种不同的变化。“主要武器”是武将特有的武器，“附属武器”是可以自由选择的武器。

↑本作中用无双觉醒替代了无双乱舞。

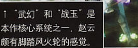
用“转生”变更使用武将!



本作的故事模式里有魏、蜀、吴三大势力可选，可以通过反复进行故事模式，通关后来增加能够使用的新武将。所谓的“转生”，就是直接继承金钱、道具、并使用武将变更为其他同势力武将的系统。在转生之后，故事模式的进度、所获得的武器还有道具状态会维持原状，玩家可以在这样的状态下直接培育其他的武将。由于转生没有次数限制，也可以将使用武将切换成原来的武将。另外，每位武将的等级、能力值等数值无法继承转生后的武将身上。

彻底活用“武幻”和“战玉”

武幻是能够在双手双脚各装备一个的道具。游戏里面有各式各样的武幻，有的可以增加空中连续冲刺次数的上限，有的则是能在施展强攻击时产生攻击波。战玉则是在武器上来附加属性攻击的道具，共有5个种类。





↑“武幻”和“战玉”是本作核心系统之一，赵云颇有脚踏风火轮的感觉。

战玉的种类

木属性能使敌人陷入中毒状态；火属性能使敌人陷入燃烧状态；土属性能是敌人陷入重力状态；金属性能使敌人陷入昏眩状态；水属性能使敌人陷入冰封状态，请合理运用。

神秘岛屿上展开的命运之冒险



发生在美丽岛屿艾玛基亚群岛上的故事，在猎人、炼金术师、王国近卫兵中自由选择成为一名雇佣兵，完成各种各样的任务，这就是NBGI在NDS上即将推出的《命运连锁》。目前厂商已经公开了大量新情报，关于新作的系列详细信息已浮出水面。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：命运连锁			2009年2月5日
	ARPG	NBGI	5040日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄



财宝猎人

一名28岁的财宝猎人，曾经是名出色的贵族保镖，拥有优秀的行动力与不错的战斗技能，辞职后前来继续寻宝之旅。

商船船长

虽然表面是商船队的船长，但经常会利用武力进行海盗行为为获取财物，还时常接受各种各样的探索任务。

王宫新人卫兵

年仅16岁就成为公主身边亲卫队的新人士兵，虽然经验不足但战斗技术是一流的，被刁蛮任性的公主命令到探险队去冒险，旅途中会怎样呢?

医学大学学生

在国立医学大学里进修的26岁高才生，对医学方面的知识和技能很在行，为了积累医学方面的实际应用经验而冒险。



重视技能的战斗系统

技能的选择搭配使用将是本作中非常重要的战斗技巧，分为主动与被动两种技能，各有相应的用途，技能会根据角色的装备品不同而产生差异，针对不同的敌人搭配组合不同的技能会是很重要的问题，不仅关系到游戏进行的顺利与否，也直接影响战斗的进程。



主动与被动技能

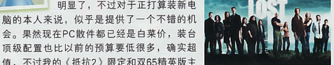
技能共分两种，主动技能为湾家攻击或做某些动作时会发动的特殊效果能力，会根据玩家的动作来发动，不过会被蓄力时间所限制，被动技能则是装备在角色身上并发挥效果的技能，最多可装3个。



编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！

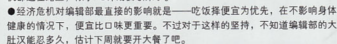


风林：是的，我又胖了，恼！



●经济危机对国内的影响越来越明显了，不过对于正打算装新电脑的本人来说，似乎是提供了一个不错的机会。果然现在PC散件都已经是白菜价，装台顶级配置也比以前的预算要低很多，确实超值，不过我的《抵抗2》限定和双65精英版主机都还在路上，似乎PC计划要歇菜了。

●经济危机对编辑部最直接的影响就是——吃饭择便宜为优先，在不影响身体健康的情况下，便宜比口味更重要。不过对于这样的坚持，不知道编辑部的大肚汉能忍多久，估计下周就要开大餐了吧。

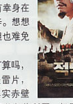


●我的确要减肥了，看着猴子减肥初见成效，是否节食的决定已经处于最后的抉择阶段。

●最爱的《迷失》1月22日回归，期待程度与日俱增。



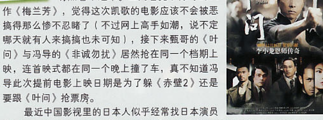
PERFECT：陪猴子一起过冬！



业界风云复杂，变幻莫测。虽然早就领教了WII的火爆，但是最近看了NPD的销售数据之后，还是忍不住感叹任天堂这玩意儿卖得太邪乎了，当然，也很是为神机的落魄而惋惜。估计有幸身在其中的各位想必也多少感受到了创业和守业的艰辛。想想我们所熟悉的游戏公司都有过如日中天的时候，但也难免流年不利。看来很多时候，胜负真的要看淡一些。

说话就送别了2008了，诸位对新年有什么打算吗，我和猴子准备搭伴去影院看赤壁第二部，就算是雷片，但雷得如此欢乐，我们还是要第一时间体验。其实赤壁一部上映前就有圈里的朋友提醒，这个电影肯定不能如你所愿，但最后还是没忍住抢风林的票看了首映，结果上了欢乐三国的贼船。

猴子：最近电影看不过来了！



最近的游戏有点玩不过来，电影也有点看不过来。上周看完了陈导的大作《梅兰芳》，觉得这次凯歌的电影应该不会被恶搞得那么惨不忍睹了（不过网上高手如潮，说不定哪天就有人来搞搞也未可知），接下来甄哥的《叶问》与冯导的《非诚勿扰》居然抢在同一个档期上映，连首映式都在同一个晚上撞了车，真不知道冯导此次提前电影上映日期是为了躲《赤壁2》还是要跟《叶问》抢票房。

最近中国影视里的日本人似乎经常找日本演员来演，从鬼子专业户矢野浩二到现在的安藤政信和池内博之，似乎日本不少有名的演员也喜欢接触那段历史了。



翅膀：屏幕，就要大的才行

上周日去中关村买显示器，那人叫一个多，刚从地铁下来就被汹涌的人潮挤得晕头转向，感觉北京应该再开一个中关二村分流下人气。和两个朋友腐败完午饭后开始在海龙转悠，本来预先看好了一款超低价的28寸，可转遍了楼上楼下也没见到那款神机，无奈之下只好寻回正路，对比了数个品牌后，最终还是挑选了一台26寸的三星T260，2850刀，还算比较厚道，谁知道磨破了嘴皮子卖家依然不肯再降一分钱，看天色已晚，三人已人困力乏，咬了牙交钱提货走人。回到家插上X360放《生化5》，啧啧，效果就是不同凡响，完美支持1080P的感觉真是赞到飞起，坐在前面玩游戏就是至高享受！





七曜：陪光荣一起过冬！

年关将至，又到该给KOEI进贡的时候……每逢年末KOEI就会推出很多产品来席卷无双FANS的钱包，今年当然也不例外，更有甚之的是，相比往年，今年年末到明年年初的产品显得特别多。《高达无双2》、《无双5 帝国》、《无双 MULTI RAID》三款软件在12月、1月、2月排着队伺候咱，另外KOEI还推出周边产品，已经出了的《无双5 武器大全》，还有09年1月下《无双5 英杰盒蛋》第一卷，只感觉钱不够花……看来在经济危机大潮下，业界受到极大的冲击，KOEI的日子也不好过，所以只好让FANS们多多进贡……另外《无双ONLINE》在国内由天希代理，它也联合统一集团推出了《无双》方面便，有兴趣的朋友可以买来收藏，这个是官方授权产品，并非山寨版。





菜团：生化"饭"的感恩节

本月唯一让我兴奋不已的消息就是《生化危机5》试玩版的推出，别看只是一个试玩版，也让团子我玩了许多遍呀！许多遍！想必和我一样对生化危机极有爱的玩家也会这么做。本作在操作系统上并没有什么太大的变化，由于是双人进行游戏所以根据两个人合作的特点强化了系统，比如说在队友受伤或者被敌人挟持住的时候你可以按LB键即时转到队友这边，这样的设定实在是非常的体贴啊，每次玩试玩版的时候，多么希望这是一个正式版，3月5日等得我好心焦啊！



除了生化危机试玩版之外，由CAPCOM和SCEJ联合制作的生化危机CG电影版《恶化》也推出了DVD版本，对2代有爱的玩家，在看这部电影的时候一定会泪流满面。



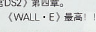
北斗：又见大腰子盖饭！

上周末去山上打了些泉水回家煮茶喝，不得不说用泉水煮出来的茶味道明显优于普通水源，终于明白同行一位爱喝茶的大哥为什么背了好几十个瓶子去打泉水了……

数天前就对天气预报里"今冬北京城区第一场雪"报以很大的期待，甚至已经准备好以此为由头请自己好好吃上一顿了，结果甚是让人失望。南城完全没雪，幸亏我住在北三环外加视力不错观察力敏锐，总算是勉强看到了那么一点点。

播报一下本人近期游戏近度：《波斯王子》通关，《超时空之钥》刚收到魔王，《PATAPON 2》刷素材升级大树兵中，《陆行鸟不可思议迷宫DS2》第四章。

《WALL・E》最高！！





小沛：向宫本茂致敬！

●首先恭贺《电子游戏软件》和《电击收藏》完成了杂志创始以来，动作较大的一次改版！希望我们的努力方向是现在读者们真正需要的！感谢读者们多年来对我们的支持。接下来的日子里，让我们一同开创出一本更贴近普通玩家，更具有阅读性的游戏专门志吧！

●小沛买了360之后倍加爱护，安装了风扇并且把游戏拷贝到硬盘里运行，每次的游戏时间控制在4个小时以内，而且把主机搬到没有暖气的阳台上……如果这样还红的话，我准备出本书了，题目就叫《心中的红太阳》！

●钢琴终于成为了小沛的第三大"特长"，目前较为熟练的是《snow dream》和《月亮代表我的心》。本来想练练《超级马里奥》，但看过乐谱之后发现，宫本茂真的不是凡人，丫太有才了！



↑小沛本来想为自己设计的新形象，部分向宫本茂致敬！

NEWGAME COMMENT 游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期终于又回归到了日式游戏的天下，而欧美游戏则将进入冬眠。《纷争 最终幻想》、《高达无双2》，SE和KOEI的两个白金大作双双发售，使得冰冷的日本业界逐渐回暖，顺便说一句，本次《纷争》绝对推荐！



11月27日 胜利十一人2009





PS3 360
■KONAMI
■体育
■日版 ■BD/DVD
■6岁以上 ■1-2人

本作的游戏性可以说是非常出色的。一些操作如马赛回旋的输入做了调整，使其实用性增强。游戏的战术和AI也有提升。尽管我们仍然可以利用牛人和操作一人单挑整条防线，但是本次游戏节奏和皮球运动轨迹的调整还是颇有可玩性。守门员跑动比前作积极很多。但也存在bug，必须切换球员错误和AI控制球员不合理的跑位。 By 七曜



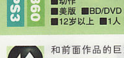
本作虽然大进化缺失，但在细节上依旧是其他足球游戏所难以超越的。动作的细腻，对抗中的真实，依旧是强大之处，但也仅此而已。比较于近两年进化程度突飞猛进的FIFA新作，WE在画面、人物刻画、数据等上已经完全处于下风，WE对于真球迷来说依旧是最佳，但缺乏变化和惊喜让更多人选择其他游戏的情况也越来越多。 By 能量块



最新款的WE画面比前作没有太多本质上的进化，只是在光影上有了一些明显的改变，加上球员的表演动作的大量增加，确实让一场球赛的真实感与临场感有了一定程度的提高，不过相对的，球员的操作感变得有些生硬，似乎不如以前那般流畅，过人显得更为困难，但传接球的方向感与可操控感确实是增强了。 By 翅膀

12月2日 波斯王子





PS3 360
■Ubisoft Montreal
■动作
■美版 ■BD/DVD
■12岁以上 ■1人

和前面作品的巨大差异基本上可以让人把这款作品当作一款新游戏来玩。在画面上本作抛弃了之前偏写实的风格，转为一种更倾向于卡通的渲染手法，颜色浓厚，效果不错；故事本身没什么可说，不过表现力上还是可以。不过流程过短也是其弊端之一，每个场景中也分布了大量的光球让玩家收集，实在很枯燥，时间长了也很单调。 By 七曜



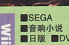
似乎这是款相当风情的游戏，主人公飘逸潇洒的动作，游走于高峰山峦之间，这的确与我们熟悉的波斯完全不同了。除了在战斗的单调和过多的高空杂耍外，本作需要特指的缺点并不多，玩家完全可以在一种相当放松的情况下进行，开发者在上手度方面也没有给玩家带来太多麻烦，主人公的不死设定让玩家可以方便的重复挑战。 By 能量块



游戏画面给人很惊艳的感觉，动画渲染效果居然还可以这样，还可以这么优秀，可以算是动画渲染游戏中的顶尖级别了，游戏操作感尚可，欧美系的动作游戏一向有些发飘，尤其是育碧的游戏更是如此，很可惜本作也不例外，不过习惯之后十分流畅，美丽的场景中跳跃攀爬是游戏的最大乐趣，给人很愉快的心情。 By 翅膀

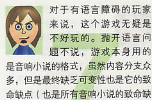
12月4日 428·被封锁的涩谷





Wii
■SEGA
■音响小说
■日版 ■DVD-ROM
■15岁以上 ■1人

因为猴子我对本作十分有爱，所以本次替七曜代评一下这部作品。428本身作为音响小说的最新作，在游戏系统的设计上已经很完美，画面与音效也算是登峰造极了。这个作品最大的特色就是多主角路线互相影响的系统，玩家的行动往往使不同的角色遭遇到各种意想不到的事件。各种分支剧情和有趣的BAD END的出现也是很吸引人。 By 猴子



对于有语言障碍的玩家来说，这个游戏无疑是不好玩的。抛开语言问题不说，游戏本身用的是音响小说的格式，虽然内容分支众多，但是最终缺乏可变性也是它的致命缺点（也是所有音响小说的致命缺点）。都已经是高清动画满大街的时代了，游戏还固守静态截图搭配大量文字这样的形式，使玩家的欣赏大打折扣。 By 能量块



许多满分作品是值得玩家共同分享的，但是这个游戏例外。因为语言的障碍，以及通篇文字和静态图片的表达方式，这个游戏在中国很难拥有大量玩家。毕竟这是音响小说而不是一个真正的游戏，所以在国内人气也就一般般了，很多人是冲着日本杂志满分的评价才对这个游戏多关注一些的，但要想真正投入进去玩的话，不精通日语是不行。 By 翅膀

外部意见 goingamer论坛的游戏评测

龙之子VS.CAPCOM·相聚一堂的英雄们

一款完全靠明星人物拉拢Fans的对战游戏，游戏的画面没有太过出彩的地方，不过好在是对战游戏，重点也不在这里，系统方面，Wii这样的平台还是不适合发行对战类游戏，游戏棒的在关键时刻的敏感度完全会破坏对战的爽快感，虽然游戏大幅度简化了操作的复杂性，但是对战游戏的乐趣已经当然无存，所以这款游戏仅仅是老少皆宜的简单乱斗游戏而已。游戏以2v2组队形式进行对战，玩家可以自由组合游戏队伍，战斗中也可随时切换角色。 By abaoJ

风之克罗诺亚·幻界之门

作为NBGI公司的著名动作系列游戏，本作完全是1997年在PlayStation平台游戏在Wii主机上的复刻版。复刻版在画质方面有着更加细腻的卡通渲染图形效果，场景相对细腻光亮了很多。游戏系统没有大的变化，操作手感需要合理利用双节棍，从而增加了大量的操作体验新要素，并延续了前作的爽快感。音乐方面整体给人感觉欢快不已，作为一款轻松动作游戏，本作还是很成功的。喜欢动作休闲的玩家不应该错过。 By kpfaith

波斯王子

游戏最失败的设定无疑是没有死亡概念：战斗方面改成了单挑，主角永不死使得难度大幅度下降，也使得本来就犹如白开水一般的流程更加单调无味。至于系列标志性的平台动作部分，基本算是保持了应有的素质，不过挑战性也几乎为零。制作人员在刻意 延长游戏时间上作的诸多手脚极为明显，而游戏的方方面面也都显示出不负责任的制作态度。真让人怀疑国外网站怎么会 给那么高分数。By clover6090

428·被封锁的涩谷

本作是年度最大的一匹黑马，在表现力上却达到了很高的水准；再加上我孙子和Type-Moon的奖励剧本等丰富的要素，更是给人以十分充实的感觉。游戏的剧情发生在200X年4月28日的涩谷，剧本以多主角并行发展的形式展开；同时展开的线 路最多有五条，而前前后后七个人的视点也让故事的表现力达到了最高！真人出镜的感觉就像是在看电视剧，而在选择剧情分支的时候稍不小心就会使其他主角遭受厄运的系统也切实让人感受到了类似蝴蝶效应的快感。结局那令人吃惊的超级 逆转更是令人过目不忘，北岛行德的脚本、佐藤直纪、坂本英城的音乐，一切的一切都是如此完美，不拿满分简直是没有 天理。可惜的是，由于语言限制，大多数国内玩家都会选择和本作擦肩而过……By clover6090

战鼓啪打碰2

画面和前作毫无任何差距，至于难度上这次有了个EASY MODE，判定宽松了

12月4日

风之克罗诺亚·幻界之门





Wii
■Bandai Namco
■动作
■日版 ■DVD-ROM
■全年龄 ■1人



一款复刻作品，本作的素质很一般，玩法也和原作相同，抓起怪物然后利用它们获得道具或者到达另外的地方，之后BOSS战过关，是一款非常传统的动作过关游戏。在这里只推荐给FANS，不过在画面表现力上，本作比起PS版，使用了更加细腻的卡通渲染图形效果。但是如果你是一个画面控，那么基本可以放弃本作了。 By 七曜



将PS一代完全重制，可惜精彩的CG如今换成了勉强过关的即时演算，试水意图明显。游戏的素质不用多说，轻松明快的流程，简单的难度和收集要素，依旧是那款让人无需紧张来对待的动作。动听的音乐依旧，玩家很容易就融入到游戏当中。不过，放到现在，本作的简单和较短的流程多少显得有点不够过瘾。 By 能量块

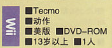


风格清新，充满童趣，给人的第一印象就是这样，作为一款重制作品，本作显得比较有诚意，游戏画面在Wii游戏当中算是比较上乘，主要是这种3D背景的纯2D动作游戏在现在来看非常少见，给人一种既怀念又惊喜的感觉，让人一看就有想玩的冲动，而且游戏的实际素质确实比原PS版提升得相当明显，值得一玩。 By 翅膀

12月4日

阿尔戈斯战士





Wii
■Tecmo
■动作
■美版 ■DVD-ROM
■13岁以上 ■1人



这就是PS2版的重制版，画面方面，非常一般，人物的建模比较粗糙。整体画面无法给人留下美好的印象。操作感方面还算不错，不过动作游戏用双节棍操作始终让人觉得不是很适应。游戏中的战斗场景和敌人还是有些单调平淡，游戏的系统方面更是没有什么值得深究的。游戏的配音总体感觉比较差，很明显敬业度不够。 By 七曜



相当让人失望的一款重制游戏，原作正是PS2初期的那款《阿尔戈斯战士》，Wii版在人物设计上进行了改变，剧情和场景基本上变动不大，只是在一些细节方面进行了加工，但鉴于Wii机能比PS2高不到哪里去，实际上也就是勉强的升级版而已。令人失望的方面主要集中在难度方面，敌人数量比PS2版少了很多，过程相当枯燥。 By 能量块



居然……居然是PS2版的强化复刻版，着实让人惊奇了一番，托此福，就不能去期待有什么太多进化了，而对比另一款同为Wii复刻的《风之克罗诺亚》，这个《阿尔戈斯战士》实在是欠缺诚意，就算是画面上也没有什么太大变化，要知道PS2版可N年前的游戏了啊，什么，和《战神》比？拜托这不是同一个世界的事物。 By 翅膀

12月11日

龙之子VS.CAPCOM·相聚一堂的英雄们

Wii
■CAPCOM
■格斗
■日版 ■DVD-ROM
■12岁以上 ■1-2人

老卡的英雄们欢聚一堂，近年来特别流行这种大乱斗的游戏，不过平心而论，本作的素质比较一般，还是为了收FANS们的钱。游戏以二对二的方式进行，必须将对手的两名成员全部打败才算获胜。游戏的最终BOSS居然是大神的最终BOSS常暗之皇。本次移植版还推出了Wii平台独占人物“ハクション大魔王”。 By 七曜

VS系列最新作，作为继承大乱战精神的恶搞格斗游戏，玩家就不要用专业格斗的眼光来衡量本作了。本作的卖点依旧是人物，集合了龙之子期下人气动漫人物及CAPCOM的新老一代偶像们，可惜数量不如以前多，不过还好人物重复感不多，也算是勉强合格了。游戏的操作不难，轻松使出大段连技人人可以掌握。 By 能量块

CAPCOM的《VS》系列一直以来就没让人失望过，不过本次新作却移植到了Wii平台，游戏素质就必须要从另一个角度来审视——操作，格斗游戏最重要的要素，没错，Wii的双截棍来玩这款格斗游戏真的很异类，需要一段时间来上手熟悉，感觉格斗搓招的手感作为格斗游戏来说被简化了，有点很假的感觉。 By 翅膀

12月11日

太鼓达人Wii



Wii
■Bandai Namco
■音乐
■日版 ■DVD-ROM
■全年龄 ■1-2人

曲子的数量和质量都保持了系列水准，不过基本还是老任和Bandai Namco的音乐，适合怀旧的玩家。另外没有鼓的话用遥控器手柄玩起来颇不适应，本作同捆了专用控制器太鼓和鼓槌，太鼓和鼓槌控制器单卖价格为280元左右，本次移植的诚意仍然不是很足，基本上就把NDS的道场模式当做了家用机要素，连个小游戏都没有…… By 七曜



如果没有一个太鼓控制器的话，恐怕游戏的乐趣就太过平淡了，虽然加入了成长要素，但游戏中可以找到的新亮点并不多。引入Mii的形象算是个很有意思的设定。除了专用控制器外，游戏也对应一字型手柄和经典手柄，买不起昂贵的太鼓又想按键爽爽的话，就凑合按键爽爽吧。作为Wii平台上第一款太鼓作品，游戏的素质不低。 By 能量块



太鼓达人这两年出得真是够勤的，而且游戏玩法一直都没有什么变化，本次Wii版虽然换了新平台，但居然不对应模拟的体感操作，原以为可以像敲鼓一样挥动遥控棒来模拟敲打，但却落空了，这种操作只对应限定版同捆的太鼓，实在让人失望。游戏收录的曲子还是很不错的，那些经典的曲目每次听都感到很愉悦。 By 翅膀

不少，算是照顾新手；至于流程……似乎和前作变化不是很大啊，就连界面也是沿用的一代，几乎无变化，难免让人怀疑厂家的诚意。指令上似乎翻来覆去还是那些，还是那句老话，缺乏新意。虽然官方宣传的时候重点宣传了所谓的英雄系统，不过还没感觉出有多大的不同……总体来说比较缺乏诚意，难怪评价不高了。 By clover6090

BLAZER DRIVE

动漫改编似乎总给人质量糟烂的印象，不过本作是个例外，素质即使是和一线作品比也绝不含糊。首先从画面上看，本作采用的是假3D背景+真3D人物的形式，在NDS上算是非常优异的表现，而且不时还会插入一些CG和动画等，进一步增强了表现力；得益于256MB的大容量，语音的数量非常多，战斗更是非常有魄力，给人以看动画片的感觉。不过还是有一些令人不满的地方：首先过场动画没有字幕，虽然基本都能听懂，不过还是不免让人比较郁闷；其次从游戏开始到开启菜单系统可以储存要花去大概二十分钟的时间，中间动画统统不能跳过，有些不够亲切。总体来说在NDS上算是优秀。 By clover6090

太鼓达人Wii

家用机已经N年盼不到太鼓的移植了，这次算是解决了各位缺乏街机条件太鼓玩家的燃眉之急，不过本次移植严重缺乏诚意，如果不用鼓玩手感颇差。用游戏推销鼓的周边，正如当年在PS3上用《火线危机4》推销GonCon3一般，Namco，哦不对，是NBGI的抢钱招数又升级了…… By clover6090

波斯王子 堕落之王

和次世代新作同期发售的NDS版，游戏采用单线程故事方式推进，游戏的画面自然不是大家关注和在意的焦点。2D的游戏画面相当得干净亮丽，游戏整体表现不错，虽然个别地方有少量的丢桢，但是影响不大。游戏全程音乐风格还是非常不错的，不过全程无语音多少有点美中不足。游戏的操作方面基本还是比较顺手的，但是由于是NDS平台，所以难度方面还是降低了很多，这样的波斯王子多少有点给人低龄化的感觉，波斯王子不是以前那个利用各种机关突破谜题注重技术的王子，这样的游戏到底该褒该贬。 By kpfaith

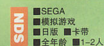
胜利十一人2009

KONAMI的WE2008在本世代主机上载了跟头，遗憾的是，一年之后KONAMI也没有爬起来。在看了FIFA09的照片级画面后，WE09给人感觉几乎没有进化。无论是球员建模、贴图还是光影都不尽如人意。脸部尤其让人恶心。球场要好些，尤其是刚刚得到授权的温布利球场令人映像深刻。游戏最大的进化在于帧数的提高和稳定。 By longtawori

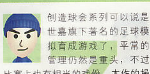
11月20日

创造球会DS 触控and管理





NDS
■SEGA
■模拟游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



创造球会系列可以说是世嘉旗下著名的足球模拟育成游戏了，平常的管理仍然是重头，不过比赛上也有相当的戏份。本作的操作比较简单，比赛时即便是球员发动各种特技也不像以前那样出专门的CG特写画面。只需通过简单的触笔操作就能调整战术，不过在射门判定上有些莫名其妙：好几次临门一脚却偏得不可思议…… By 北斗



“创造球会”系列在近些年的热度似乎有所下降。这次最新续作登陆DS平台不但让玩家可以随时随地管理自己的球队，新加入的操作系统也让过程更为简便。这款游戏是以日本J联盟联赛为舞台，并将游戏的重点放在了比赛和球员的获得上，比赛时的选项更丰富，球员的成长方式也更为多样，登场球员总数在2000人以上。 By 小沛

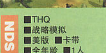


球会系列一直是SEGA的招牌体育SLG，无论在哪个平台上都有不少人来玩。这次的DS版体现了副标题中所说的“触摸+指导”的特色，玩家只需一支笔就可以经营属于自己的职业球队，游戏的比赛及经营系统焕然一新。球员的成长方式也更为多样化，玩家需要花费更多精力来做好足球经理这个角色。 By 猴子

11月24日

帝国时代 神话世纪





NDS
■THQ
■战略模拟
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1人



虽然从即时战略变成了较传统的走格游戏，不过并不影响AOE系列一贯的高品质。“神话世纪”是DS版前作的续集，游戏背景也从之前的历史英雄变成了史诗人物和众多神祇。单机剧情任务给人一种史诗般的宏大感。北欧、希腊和埃及三大势力在战略平衡性上做得非常好，各细节方面也都比前作有明显的进步！ By 北斗

该系列在PC平台上颇有名气，NDS版倒也有模有样。本作有24个单人游戏战役，这些战役让玩家可以亲身经历如史诗般的神话故事情节，而其中的内容灵感则来自于许多我们熟悉的神话。玩家可以在各地领导属于自己的部队，范围从特洛依的木马攻城、埃及的金字塔到神话般的大地，非常丰富，不过操作还需慢慢适应。 By 小沛

“帝国时代”系列在DS已经出了2部了。尽管游戏本尊是微软旗下的，但是改成战棋游戏之后的DS版也风评不错。这次玩家扮演神的角色，游戏讲述的也是远古神话中的故事。游戏的系统继承了上一代的特色，玩家只要像玩普通战棋游戏一样就可以了。对于偏爱欧美风格游戏的玩家来说，这个游戏确实不可错过。 By 猴子

12月4日

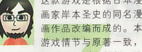
燃烧驱动



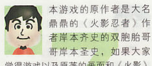
NDS
■SEGA
■卡片游戏
■日版 ■卡带
■12岁以上 ■1-4人



作为改编自同名动漫的卡片游戏，这次的《燃烧驱动》的表现没有让人失望。后期得到大量卡片后就可以搭配出非常丰富多彩的卡组。珍贵贴纸收集也让人乐此不疲，剧情方面也不错。不过，本作最大的缺点就是展开太慢了，很多要素都需要玩上较长时间后才能开启，这使得游戏初期相当单调，阻碍了玩家的探索。 By 北斗



这款游戏是根据日本漫画家岸本圣史的同名漫画作品改编而成的。本游戏情节与原著一致，主角们需要配备依照贴纸模样而设计出来的能释放出火、冰、电气、光等能量的贴纸型驱动系统进行战斗。不同的驱动对主角的能力会有不同程度的加成，游戏战斗画面也十分具有魄力。起码看过原著的人是不会失望的。 By 小沛



本游戏的原作者是大名鼎鼎的《火影忍者》作者岸本齐史的双胞胎哥哥岸本圣史，如果大家觉得游戏以及原著的画面和《火影》有几分相似，那也没办法。游戏的战斗风格很像以前SFC上的《幽游白书》，用大量动画展现了格斗时的场面，看起来十分舒服。游戏的画面在NDS上也算是出类拔萃，喜欢原著的玩家必玩。 By 猴子

12月11日

陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者



NDS
■SQUARE ENIX
■动作游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人



这是差不多一个月内又一款“陆行鸟”题材的游戏了。本作在系统方面与前作基本相同，仍然是以众多小游戏为主。这次有城镇的全3D画面和在画册里的2D背景3D人物两种画面风格。本作有着FF原著的高人气再加上不错的画面、人设以及背景音乐，只不过在主体的小游戏方面实在差强人意，有点主次不分了。 By 北斗



这个系列的前一作素质很不错，但总让人感觉是“低龄向”，因为其中的故事非常简单而且富有童趣，系统则充满了乐趣。本作仍然是以陆行鸟为主角的迷你游戏合集。游戏采用前作中受到好评的画册风格的游戏画面、可爱的角色以及幻想风格世界观。作为游戏核心的迷你游戏部分也大幅强化，起码数量比原来多了些。 By 小沛



SE最近越来越会圈钱，一个陆行鸟就做了这么多游戏。本作与前作类似，采用了充满卡通色彩的的绘本风格的游戏画面、可爱的角色以及幻想风格的世界观。这个游戏的主题部分就是各种小游戏了。作为游戏核心的迷你游戏部分大幅强化，本作收录了40多种迷你游戏，够玩家们玩一阵了，是适合休闲的轻松游戏。 By 猴子

外部意见 goingamer论坛的游戏评测

FAMI通对《仙境传说DS》的评价：

追加了新的角色以及职业，整款作品变的相当重视故事性。以触控笔进行的操作，很类似使用滑鼠或手写板的感觉，因此让人用的很顺手。明明在对话中有很多重要的关键字，却无法确认看过的讯息，老实说让人非常困扰。通讯玩法大概就是附加要素这种程度的内容。 （藤野智）

基本上是自动战斗，但如果一次碰上复数敌人时，也有适度的紧张感，玩起来很热血。能以多种方式进行培育的职业，也下了不少心思。收集伙伴的过程很独特，但是事件中角色的大张图像，很显得看起来很粗糙，这点蛮可惜的。虽说被打败了也不会有损失，但存档少也让人不安。 （乌娲曼）

一方面承袭了原有的系统，又可以在相同的世界中冒险，感觉像是PC版的小型版本。能通过触控笔顺畅的操作角色进行战斗这点也很有趣。进行多人玩法的话，如果能有几个朋友聚在一起玩会很有趣。若是使用Wifi的话，可进行沟通的方式非常少，这点令人相当不满。 （奥村奇斯可）

光靠触控笔就能进行移动或攻击，这种单纯且直觉性的操作方式，玩起来非常好上手。角色的编辑要素也很多，是款每位玩家都能享受其中乐趣的作品。话虽如此，因为活用广阔地图的机关很少，而且看来就是在非常相似的原野上持续游戏，所以玩起来有点单调作业的感觉。 （旋转内泽）

GAMESPOT对《帝国时代 神话世纪》的评价：

字体还是让人感觉一般，不过整体的操作界面确实简洁易懂，整体画面表现优秀，不亏是帝国时代系列。与前作相比，画面有明显进步，角色在战斗时的动画非常不错，在3D表现能力上达到了目前DS的顶峰了。音乐方面比前作增加了不少，而且人语指令大为丰富。游戏内容上也是极为的丰富，尽管使用触笔操作还是稍微有所不便，但是整个游戏无论是在战略平衡、可研究性等深度方面都大有讲究，利用WIFI或是WLAN与人联机非常有意思。（8.6/10分）

玩家水中鱼对《心灵传说》的评价

虽然《纯真传说》的主题曲“夜莺”也很不错，不过再次听到DEEN的主题曲还是感动了一把。而且在画面和基本战斗系统方面也回归了最初几代传说的风格，特别像是宿命，没有了多线系统得来回切换的麻烦，打起来反而简单许多。这次加入了许多新的系统，例如作为传说特色的料理系统这次就被治愈石系统取代，后者相对简单许多，而且组

12月18日 仙境传说DS



NDS
■Gungho Works
■角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-4人



之前的PC版曾经是人气非常高的网络游戏，这次DS版的推出应该会让RO迷们兴奋不已吧？单就游戏本身而言，整体素质并没有太突出的地方，几乎所有的操作都需要触摸笔来完成，各种职业和技能组合都有较深的研究价值。不过游戏画面比较一般，对话太多，感觉相当之罗嗦，场景总得切换，比较烦人。 By 北斗

本作继承了原作世界观、故事背景、基本系统与广受欢迎的可爱Q版2D角色，提供单人故事模式与联机合作过关模式，并针对NDS掌机特性加以改良并加入原创要素。除了单人故事模式外，游戏中也收录了重现原作大规模在线的联机合作过关模式，最多可让3名玩家一同挑战50层的迷宫，地图与过关条件随机自动产生。 By 小沛



最近PC游戏移植或者重新制作到掌机的例子很多，RO是其中一例。游戏的画面还不错，使用触笔操作的DS版仿照PC版的操作方式，作为新加要素，在使用魔法和技能时需要用触笔画出魔法阵，活用了NDS的机能。DS版在保持了PC版原有风格和内容的同时，还加入了新的职业，这也是这部作品吸引玩家的一个原因。 By 猴子

12月18日 心灵传说 动画版

NDS
■NBGI
■角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

传说系列的最新作，这次分为动画版和CG版两个版本。画面风格一如既往的清新。本作在系统方面有较大革新，人物的成长基本上全靠素材合成，学会一定技能后还能使武器往不同方向进化。尽管取消了武器和防具的购买，但游戏前期还是会感到手头太紧。治愈石系统可以看做是料理系统的简化版，也蛮好用的。 By 北斗

本作的质量非常值得称道，因为这款游戏是首款由系列原班人马担任开发的NDS系列作品，并采用2G大容量卡带收录，可见其内容是何等丰富。其战斗系统采用以PS2《宿命传说》的“空中线性动作战斗系统（AR-LMBS）”所改良的“组合空中线性动作战斗系统（CNAR-LMBS）”，感觉战斗系统更加完善了。 By 小沛

本作素质颇高，利用大容量加入了相当多的语音，在NDS上有如此表现很值得称赞。曾经为传说系列献声的DEEN大神又一次用歌声感动了玩家们（虽然声音略显苍老）。估计双版本是第一次也是最后一次推出。CG版怎么看怎么雷，传说系列人设最重要的精神丧失殆尽，好在还有动画版。**いのまたむつみ**老师最高！ By 猴子

12月11日 双星物语



PSP
■Falcom
■动作角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

作为Falcom旗下三大著名RPG之一，《双星物语》与《英雄传说》系列以及《永远的伊苏》系列齐名。这次的PSP版是复刻自01年的PC版，游戏中采用的是双人合作冒险模式，男主角布库尔擅长物理攻击，皮皮洛擅用魔法，根据战况随时切换主角可以更好的完成游戏。吃食物来提升等级的特色系统依然建在。 By 北斗

《双星物语》是2001年12月发售的PC动作RPG游戏，当时就受到了很多玩家的青睐。这个游戏的最大特色就是采用被称为“吃升级”的成长系统，然后玩家操作性格迥异的两位主人公使用魔法以及各类技能进行冒险。PSP版《双星物语》完全忠实于游戏原作的游戏系统，不过游戏中的乐曲进行了重新演绎。 By 小沛

曾经在PC上广受好评的系列推出了PSP版，优美的画面当然是第一抢眼的东西了。虽然PSP屏幕的解析度比不上电脑，但是角色和背景描绘的水平还真是十分之高。总的来说游戏本身的移植度是很高的，喜欢该系列的玩家不会失望。游戏的主要内容是走迷宫，玩家们要投入大量精力，确实是一款杀时间的游戏。 By 猴子

12月18日 纷争 最终幻想



PSP
■SQUARE ENIX
■动作游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人

怎么说呢？个人感觉纷争还是一款靠FF名头为最大卖点的游戏，如果把这些人换了其他厂商的角色，估计人气会降低一大截，片头动画华丽无比，足见SE还是相当有诚意的。战斗攻防非常激烈，想要成功练出一个强大顺手的角色需要花费相当的时间，无论是练级、技能学习系统还是刷装备都很有成就感。 By 北斗

从去年开始，本作就被认为是PSP上最值得期待的大作，拿到这款游戏后更是感动异常！开头的3分钟超长CG分明显示出了史艾的诚意，其中收录的各个角色更是美轮美奂，让人非常兴奋！本作系统与以往所有作品都不相同，甚至可以说是自成一派，各种装备、学习技能、还有数量惊人的召唤兽等。可惜人物还是不够全。 By 小沛

系列主角和BOSS齐聚一堂，如果你是FF饭，那么你必须玩！战斗很有速度感，在追击的攻防非常激烈。角色的塑造需要花费很长时间。如有打不过的强敌，在提升等级后也能轻松过关。英勇值是本作战斗中最关键的参数，攻防一体。超精美的片头CG挑战PSP的机能极限，不管你是不是FF饭，都一定要来尝试一把！ By 七曜

合也较丰富，不过还是怀念自己调制料理的感觉。新加入的进入内心取感情的随机迷宫系统在地位上其实和前作差不多，目前沉迷中……

玩家魔神对《心灵传说》的评价：

没想到一款以卡带为媒体的游戏能够加入如此大量的真人语音，这才是传说的感觉嘛！剧情方面，整个一拯救“三无少女”的套路，真搞不懂女主角内心的情感竟然能飞散到全世界各个角落……取消武器防具购买的设定虽然不是第一次，还是比较有意思的，利用素材升级人物各项属性的系统也不错，有点成就感。前期资金比较紧张，而且也不敢轻易卖素材，怕升级时不够，不过到了中后期就好多了。原本以为只是素质一般之作，没想到能有这么大的惊喜，赞！

玩家萨满对《仙境传说DS》的评价：

作为一个曾经的RO的忠实玩家，早就对本作期待许久，虽然移植到了掌机上，不过整体感觉还是维持了RO的特色，特别是听到那些熟悉的音乐时，真是无比感动啊！这次在对话上比较罗嗦，节奏也比较慢，我认识的没玩过RO的朋友在玩本作一开始的时候就一直在抱怨节奏太慢之类的……战斗时基本只要触笔点击即可自动战斗，比较简单，现在联络了一帮以前玩RO的朋友专门联机闯塔，乐趣多多。比较无语的是得打出专门的性别变更服装才能更换角色性别，真KUSO……

玩家snake对《帝国时代 神话世纪》的评价：

没想到这次的剧本一下从前作的中世纪跳到了神话时代，与神话级别英雄共同战斗的感觉还是很有气势的，感觉这次的视角好像拉近了一些，各兵种在地图上变大了，基本系统和操作还是前作那一套，玩过前作的可以很快就乐在其中。这游戏还是非常值得研究的，即便从RTS变成战棋游戏，游戏性也没有多大影响。不过我发现好像玩这游戏的人好像不多，是因为不知道吗？那我就郑重推荐一下喽！

玩家萨菲罗斯对《纷争 最终幻想》的评价：

神作啊！作为一个铁杆FF饭，早就非常期待了，拿到游戏后，光是那段精美的CG开场动画相信就已经能够让所有喜爱FF的朋友们感动不已了！系统方面，虽然这次采用的是格斗游戏，不过仍然加入了许多系列中的要素和设定，这样虽然让人感觉更像是一款收集要素较重的游戏，却反而更加符合FF饭们的胃口。而且游戏内容也非常丰富，想要全部圆满的话，绝对会耗费非常长的时间。另外勇气值的设定算是格斗游戏的首创吧，先将对手勇气值削减为零给己方攻击力暴增的套路是相当实用的。唯一感到比较恶搞的就是FF12的裁判竟然是最终隐藏角色……

X·Live魂

本期XBOXLIVE当前最流行游戏SHOW

你在秋季更新中倒下了吗？如果没有的话，欢迎你加入这个新的栏目中。登录LIVE，进入那个让人魂牵梦系的网络世界——玩360，有一半的乐趣在于XBOXLIVE——对于体验过360网络乐趣的人来说，此话一点都不假。编者将在今后的每一期中与你分享360所有的游戏乐趣。欢迎来信交流任何有关于360的问题。 □文/能量块

超级街头霸王2高清混合版



相信你已经在电击收藏DVD中领略到这款新作的美丽了，1200点到底值不值得呢？虽然编者觉得重制版缺少了原版中的硬派感，但对于打腻了老版的玩家来说，重新设计的背景、新修的人物造型、混音后的音乐音效等，都可以给玩家带来全新的感受，当成新游戏来玩也未尝不可，毫无疑问CAPCOM也是希望借机能够拓展新的玩家层面，让街头霸王焕发青春。本作也是目前LIVE上最热门的游戏之一，很容易就可以找到玩家对战，对于国内网速不快的玩家来说，360版较好的速度基本上可以保证流畅运行，2兆宽带以下就很难保证了。



SSF2THDR相关下载（视频不计）

项目	花费	容量
完整游戏	1200点	368MB
体验版	免费	368MB
主题2	150点	5MB
主题3	150点	5MB
图片包1	40点	172KB
图片包2	40点	172KB
图片包3	40点	172KB
图片包4	40点	172KB

班卓熊大冒险





虽然这个冷饭炒得并不高明，但总算是官方给了个高清的版本，比使用N64模拟器运行要来得好一些。可惜游戏仅仅是HD了一下，在游戏内容方面并没有增加新要素，对于当年N64的效果来说，现在看着实在惨不忍睹。尽管游戏性不俗，但编者觉得本作还是更适合放在较小的电视上来体验比较好，不然1080P下无论如何也是一团模糊。48MB的游戏是否值得1200点数就见仁见智了。

↑上上世代的画面效果你还能接受吗？1200点实在太贵了。

班卓熊相关下载（视频不计）

项目	花费	容量
完整游戏	1200点	48MB
体验版	免费	48MB
奖励主题	250点	4MB
图片包1	80点	188KB
图片包2	80点	188KB

买不全的游戏 再也没有秘技的时代

XBOXLIVE经过两代主机的积累，在内容的丰富程度上已经大大超越了PSN，成熟的系统，完善的功能，使XBOXLIVE成为了微软新的赚钱利器。

对于厂商来说，网络平台也为它们提供了一个不费吹灰之力即可赚进大把银子的方便之门，大量游戏的新要素陆续推出，当玩家花掉几百元买回一款游戏之后，不出个把月他们还要再掏腰包把厂商刚刚放到网络上的补充包购买回家。我们是不是可以这样认为，明明可以一起放到光盘中的游戏内容被厂商拆开来再赚一笔了。尤其是对于一款热销游戏来说，厂商自然希望游戏的热度可以多维持一段时间，并且利用这个热卖抬头多赚取一点。

而另一方面，厂商陆续放出了一些原本在网游中才有的作弊条件，例如《薄暮传说》只要花点数就可以轻松升级或换取金钱，这不仅对于传统电视游戏来说打破了公平与平衡，并且也使游戏本身的挑战价值大幅下降。同时包括一些重要道具，原本需要玩家花时间才能取得，如今只要掏出点数就可以得到，玩家对于游戏的探索兴趣也会逐渐降低。

对于单机电子游戏来说，游戏的深度和探索乐趣是吸引玩家源源不断进行游戏的驱动力，因此奉劝厂商对于这类类似于作弊的补丁的推出要慎而又慎。

●热烈祝贺HOME网络平台人气上线！索饭上！

PS3网虫！

全新的栏目在新年的第一期与各位见面了，接下来每一期我们都将就PS3的网络热点进行聊天式的讨论，也欢迎各位在网络上驰骋的玩家来信与本栏目联系。本期我们就来了解一下刚刚正式开放公测的HOME在线系统在各服务器上的表现。针对不同地区各版HOME可是完全不同啊，究竟有什么不一样，往下看吧！

日服：日式风格欠缺让人失望

←环境与港服完全一致，不同在于广告宣传是针对日本地区。



←公测人数大幅增加，随处可见三五好友聚在一起聊天扯淡。



←这里是《FAMI通》杂志活动中心，可见到熟悉的小狐狸。



←游戏区和商场永远是人最集中的地区，尤其是游戏中心。

在广场结构上日服与港服是完全一样的，不同的是一些细节，例如咖啡屋在日服中可成了著名游戏杂志《FAMI通》的活动中心了。比较于港服，日服的登录人数还是相当多的，而且玩家谈论的话题多跟游戏相关，从这方面也可以看出日本玩家登陆HOME更多的是希望得到游戏交流吧，这也欧美玩家随意性很强，纯粹是登录上来找乐的心态还是有相当不同的。不过可惜的是，SCEJ并没有针对日本市场做出什么特别的要素，比较于欧美HOME在细节上花的心思来说，日服可游玩的项目少得可怜。不过也没办法，欧美市场的份额最大，而日本玩家对于网络的热情在这方面也完全不及欧美玩家。

欧服：最浪漫的场景设计



←欧服的广场充满了热带风情，让人更感觉放松。



←游戏中心到哪里都是最有人气之处，欧服也不例外。





←中心水池有飞碟游戏，美服在细节方面的完善让人佩服。

HOME的遗憾

虽然HOME的概念非常好，但从目前看来，HOME的稳定运行、BUG清除和扩张场所是要尽快解决的问题。尤其是欧美服务器人一旦登录过多，服务器就会挂掉，这对于正在交流中的玩家来说是难以接受的。

对于HOME的未来发展，毫无疑问将会是SCE的摇钱树，公测中就已经初露敛财面目，未来在HOME的世界中，玩家是否也会被分为三六九等恐怕是在所难免。

美服：人多复杂的大都会区



←现代化之城是美服的风格，□×○△标识相当抢眼。



←一帮人在这里扎堆但真正等待影片播放的人没几个。

←拉拢一帮好友一起来跳上一段吧，哪里都是舞池。

虽然风格不同，但是欧服与美服都是人最多的服务器，尤其是欧服编者在游玩过程中彻底挂掉的情况也出现了。对于国内玩家来说，如果要登录欧服和美服，最应该担心的就是自己的网络速度，如果不能稳定在至少四兆带宽是难以稳定运行的。尤其是在北京时间晚上登录的难度更大，半夜或早上是最理想的时段。想好好的体验HOME的乐趣，登录美服或欧服是最佳选择，一方面欧美厂商会针对大作开通专门的游戏房间，另一方面玩家人数众多，这才是这类交流空间最重要的卖点吧。

开发者梦工厂

~ 穿越时空的刺客版斯内克穿越时 ~

不少年龄稍长一些的玩家大概都曾经萌发出有朝一日也想要从事于游戏行业的淳朴心愿。不过由于现实的原因，最终仅有很少人能够坚守并且贯彻儿时的信念，再附带上一点人品因素，最终好事多磨圆梦踏进了这块神圣之净土。至于笔者，则在不久前也有幸加入了后者的行列。 □文/Locknana

可能有一些人会以为，游戏开发人员与普通的玩家并没有多少区别，只不过是前者把玩游戏这个行为当成了谋生的一种方式而已；更有甚者，认为游戏开发人员是等同于职业玩家的。这样的想法也不能说完全不对，毕竟游戏开发人员和普通玩家以及职业玩家一样，至少从外表上看起来都是很司空见惯的平常人。两者之间其实说白了就是一个升级到转职由量变到质变的过程。

当然，想要成为一名游戏开发人员，仅仅习惯性地抱着玩家的想法去看待游戏本身是远远不够的；更多的时候，你需要设想自己是站在制作方的立场，来考虑应该运用什么样的手法让呈现在眼前的游戏，带给玩家更多与众不同别具一格的乐趣。这里的乐趣可以分为许多种类，像是动作游戏的爽快感、射击游戏的躲避感、冒险游戏的紧张感、赛车游戏的竞速感、格斗游戏的切磋感、角色扮演游戏的代入感、模拟战棋游戏的育成感、即时战略游戏的大局感、休闲益智游戏的轻松感、网络游戏的归属感等等等等。一言以蔽之，刚才提到的这些感受就是我们经常挂在嘴边的一个名词——游戏性。


↑游戏开发人员工作环境。

笔者现在就职的游戏公司，位于上海市某繁华商业区某某广场写字楼的高层。作为有中国经济中心及金融和贸易中心之称的现代化国际大都市，上海自改革开放以后率先吸引了大批外资企业进军国内市场；而不少国外的游戏公司也看中了这块拥有得天独厚地理优势和大量人才资本储备的风水宝地，纷纷选择在上海投资设立自己驻中国的研发子公司，国内玩家比较熟悉的有日本科乐美（KONAMI的官方中文译名）软件（上海）有限公司、法国育碧电脑软件（上海）有限公司、美国EA（中国）有限公司等等。笔者的运气不错，目前所在的游戏公司也是一家刚来到国内不久的外资企业，业务范围覆盖整个中国和亚洲其它国家及地区。当然，公司远没有方才提到的那些前辈们赫赫有名，不过近几年来在某些领域的表现俨然成为了业界新一代的标准和指向标，这也是笔者选择这里的初衷之一。

言归正传。一款游戏从无到有的诞生过程，基本上都遵循着这样的顺序：前期的立案企划、中期的程序开发，后期的品质保障。当然，这三个环节不是彼此之间相互独立的性质——比方说，程序开发期中又出现新的提案并被通过，单就这项提案再度设计程序，紧接着安排测试员进行反复检测用以确保提案的实现；不过由整体上来统观，依然是按照上述的顺序在制作一款游戏。

那么，游戏的开发人员在这段周期内每天都会做些什么呢？

根据各自分工性质的不同，游戏开发人员主要是由三类人构成：设计师（Designer）、程序员（Programmer）和美术家（Artist）。顾名思义，他们每天的工作就如同职位字面上的意思所言，平凡却又充满激情。好比制作一本杂志，文编（设计师）负责文字方面的内容，画师（美术家）负责图片方面的插画，而美编（程序员）则会有机地把两者糅合在一起，经过排版加工最终变成了现在大家手里翻开阅读的杂志。


↑这就是笔者的工作桌面。

在国内，游戏设计师通常被叫做游戏策划（Planner），因为按照国外的行业标准，他们当中的绝大多数还没有能够达到设计师的要求，所以用策划这个更加通俗的说法来代称。而像是导演（Director）、作曲（Composer）、包括测试（Tester）之类的职位，不严格地说都可以划分在上述三类人里面。另外，大家经常能在杂志上看到的游戏制作人（Producer）这一管理级别的职位，也多是从这三类人里面积累了一定经验值后转变而来。于是，由这几个工种在一起组建而成的合作团队，就是一个最简单的游戏开发团体。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎 狐 犬 基 地 VOL.001

CHECK! 穿越时空的刺客版斯内克

在MGS4的众多隐藏服装中，有一项就是《刺客信条》中主角阿尔泰的服装“Altair Disguise”，该服装的隐藏度极高，正常情况下被敌人发现的概率非常低。具体的入手条件是：用小刀杀敌或小刀击昏敌人次数大于等于50，使用CQC的次数大于等于50，被敌人发现次数小于等于25。以此条件通关后就会获得“ASSASIN（刺客）”的称号，并获得专用服装。有了这套服装，对一些高难度称号的获取将大有帮助，而且对玩过《刺客信条》的朋友来说，看到斯内克一身中世纪装扮，却拿着枪械和人对射时，真有一种穿越时空的奇特感觉。



该服装曾经在今年4月的《合金装备4》的愚人节影片中登场过，在视频里还有《刺客信条》美女制作人Jade Raymond的现身说法，当时还特意把“合金装备”这个词给遮掉了……如今玩家也可以直接输入密码获得该服装，密码是“aottrykmyn”。

CHECK! SUNNY也玩PSP

关于小SUNNY的身世在之前的专栏中我们曾经介绍过了，不过围绕她还有不少有趣的小秘密。我们都知道在《合金装备4》中，每一章正式开始游戏前会有一段任务介绍，在这个任务介绍的部分，通常有三个画面，分为一个主画面和两个小画面，玩家可以通过手柄在多个画面之间进行切换。也可以控制小机器人MK2在飞机NOMAD上四处溜达，看看在主线对话的同时还有没有别的事情在发生，例如增加电量的那块电池就是通过这种方法拿到的。

其实在第二章和第三章的任务介绍中，如果你有切换到MK2去二楼看看的话，一开始就会先看到小SUNNY在煮泡面，之后还能看到她拿着PSP坐下来玩的镜头。只是不知道SUNNY喜欢玩的PSP游戏会是什么呢？总不会在与人联机《怪物猎人P》吧。

CHECK! MGS4的五家雇佣兵公司PMC

《合金装备4》的故事背景中，以战争和贩卖军火为生的雇佣兵公司PMC是非常大的一个势力，这个势力的幕后黑手自然就是妄图重建世外桃源的“Liquid Ocelot”一伙人了。其中“世外桃源（Outer Haven）”可以说是母公司，旗下有五家子公司，其中四家分别是“合掌螳螂”，首领为尖叫螳螂；“章鱼武装”，首领为欢笑章鱼；“渡鸦之剑”，首领为狂怒乌鸦；“铁狼军团”，首领为恸哭野狼。可以看出来，上述四家PMC公司分别对应游戏中“美女与野兽”部队的四个BOSS，而最后一家PMC公司“利爪山猫”并没有出现在MGS4的实际游戏中，那么我们又是从何得知它的情报的呢？

其实，关于“利爪山猫”的资料并非完全无迹可寻，以下是目前已知的几条线索：第一、开始新游戏时在正式操作之前会有一段各种电视节目的动画，玩家可以通过按键在各个频道间进行转换，其中有一个就是“利爪山猫”的征兵广告了，广告最后LOGO下面那行俄文翻译过来就是“利爪山猫（Clawing Ocelot）”的意思。第二、在第一关任务简介，坎贝尔上校在给斯内克介绍雇佣兵公司PMC的概况时，会在世界地图上的俄国位置有标注。第三、就是在Database中，有“Clawing Ocelot”（利爪山猫）这一词条以及logo，却没有任何文字介绍，而其他几家PMC公司都有介绍。

MGS4官网曾经提供过五家PMC征兵广告的在线观看，如果你有注意过对应实际视频文件的地址的话，就会发现有以下对应关系：合掌螳螂的地址最后的字母为sm，章鱼武装为lo，渡鸦之剑为rr，铁狼军团为cw，而利爪山猫则是ro。很明显，“sm”是“Screaming Mantis”的缩写，以此推论，“ro”的首领应该就是我们熟悉的“Revolver Ocelot”了。



关于“利爪山猫”这家公司的看法主要有两种：一是利爪山猫没有在游戏中直接出现或是原本设定有但是在制作后期将其去掉了；另外一种就是利爪山猫就是游戏中的那支强力部队“天堂骑兵（Haven Troopers）”，她们也正好是Liquid Ocelot的私人部队。就北斗个人而言，比较倾向于后面这种观点，看上去也比较合情合理，而且以“完结篇”作为主基调的MGS4应该没理由再埋下太多伏笔。



名越武艺帖

第二十一回 游戏之暴力性带来的思考

小时候，我就听说过：充斥暴力性的游戏会对人的内心产生不良影响；我虽然不完全否认，但任何事物都要多从侧面客观地观察，游戏也是。

反暴力宣传的反面教材——游戏

“游戏中的暴力成分会带给孩子们不良的影响”。类似这样的观点我确实听过太多了，说实在的我并不否认这点，该怎么说呢，对某些人来说确实会造成困扰，尤其是我们父辈的那老一代人来说，比如我的姑姑，每次看到我玩游戏都会有很强烈的反应，那时我还真不太敢在地面前玩游戏呢。那时社会上也时常有一些针对反暴力题材的宣传教育活动，而游戏经常被做为反面教材来使用，看着那些大人们在台上将游戏说成充斥暴力的不良品时，我真是有种说不出来的滋味。

其实呢，重要是媒体或多或少都会有反映暴力的内容，小说，反映社会现实，阴暗题材，黑道斗殴，等等，这些书里表现出的东西暴力成分实在太普遍了，电影电视中更是再加一等，街头打斗，枪战射击，赤裸裸的暴力与流血表现在银屏上简直是家常便饭，根本提不上是什么新鲜事情，对比这些传统媒体表现出的暴力表现，单单一个游戏根本就属于排不上号的类型，不少经常看惊险刺激电影的朋友看了我玩的游戏后也说过：“这种玩意算什么暴力，根本就是很平淡的东西嘛。”这样的论调也听过不少，比起前辈们的“游戏暴力论”观点，我真是有种哭笑不得的感觉。

衍生出的事物都存在好坏善恶的一面

前面已经说过了，我认为游戏中的确是存在那种“暴力性”的，而且是用独特的形式来表现出来的，从单方面来讲，表现人之间互相斗殴的场面时，小说只能用文字来加以描述，不管其描述得多生动多形象，读者都需要通过脑子发挥想象来实现这种场面，也就是所谓的”脑内补完“，漫画则在文字的基础上加入了图画表现，图文并茂，远远超越了想象的范畴，让人更容易更高效地理解其中的内容，而电视电影更是添加了音响表现，全方位360度地将临场感直接传达给观众，是最具效果的直接表达形式，直到这里应该算是将表现达到完美了，可是不要忘了，即使是电视电影也缺乏了一个最重要的元素，游戏能为玩家提供亲手殴打对方的体验机会，这才是其他媒体无法达到的全新境界，比如说在漫画或影视中，看到主人公一拳打到敌人脸上，对方大叫“好疼！”虽然很直观，但给人一种”看别人打架的旁观感觉，无论打得多激烈多血腥都只是看热闹的感觉，而游戏则不同，用手柄或摇杆操控一个人物，随着自己的按键而有节奏地去击打对方，按一下打一拳，按一下对方叫一声，真的很像自己亲身用拳头来打架一样，这种亲身的临场感当然就要比传统的电影漫画来劲得多，这就是游戏的卖点，但这也因此成为了问题，抓住这一“虚拟现实”的表现而大加批判的人相当之多，甚至有呼吁反对游戏暴力，消除游戏中暴力成分的论调，我对此是持反对态度的，因为这是游戏最本质的卖点，也是最有趣的地方，如果要抹消这一点，就等于抹杀了游戏的未来，不仅是我，所有的玩家们也都不会接受吧。

其实说到暴力性，不只是电子游戏，就算是我们小时候玩的体育娱乐活动都存在不同程度的暴力性，只是观察角度不同罢了，我小时候在马路上和小伙伴一起玩丢塑料球游戏，看谁打中对方的次数多，那时拿起球向对方丢去的时候就大喊着“死吧！”来壮气势，那时感到很过瘾，当然一个塑料球是不会让人死掉的，但这种极为激烈的字眼也是很暴力的吧！而且像足球、赛车等非常普遍的体育活动，也会有将球踢向对方、用车去撞对手车辆这样的场面，”暴力性“其实充斥着我们生活中的每个角落，就看你怎么去想了。

“暴力性”并不完全肯定只是要多从侧面来看待

虽然我说了很多次了，但我还是要说我并不是全盘肯定游戏的暴力性，只论结果的话会非常片面，如果有机会，我想写一本关于这方面的书，来专门阐述我这方面的认识和研究。

BOSS档案！

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.001

它们是游戏的关底，也是所有主角迈向成功的踏脚石，正所谓一将功成万骨枯，在那些主角光华荣耀的背后，又有着多少BOSS为其默默地奉献着，让我们换一个角度来剖析游戏的哲学，一起来关注为成就勇者之名，而甘愿充当炮灰的BOSS们——波士传说开幕！□文/七曜

20年的轮回——卡奥斯再临

卡奥斯（CHAOS），《最终幻想》初代的总BOSS，译为混沌。他当年被设定为一切罪恶的根源，它是火、土、水、风四大混沌与加兰多的合体，最终玩家操纵的光之战士们必须跨越2000年回到过去打倒魔王卡奥斯，才拯救了世界。在20年后的今天，作为系列20周年纪念完结篇的《纷争 最终幻想》中，卡奥斯再次作为总BOSS登场。可见，它可以视为《最终幻想》系列的总BOSS，是所有BOSS的源点。在《纷争》中混沌之神阵营中集结了FF1—FF10中每作的大BOSS。他们都归于卡奥斯的麾下，可见官方刻意将其定义为万恶之源。在希腊神话中，混沌是最初登场的原初神，是它诞生了Gaia（盖亚），Tartaros（地狱），Electronic（黑暗），Nyukusu（深晚）等一系列神祇。亚里士多德说，万物之先有混沌，然后才产生了宽胸的大地，被描写成天地未开辟时横贯宇宙的东西。



↑《纷争 最终幻想》的限定版音乐集，封面有混沌之神和调和之神两种。

「混沌之神」与「调和之神」

CHAOS是「混沌」、「黑暗」、「无序」之意，而它的对手，女神COSMOS的名字则出自希腊语，是「调和」、「光明」、「秩序」的意思。所以在《纷争》中我们将其称呼为「混沌之神」与「调和之神」，他们是相对存在的。这次SE同样推出了《纷争 最终幻想》的POTION，而且采用了黑、白两种风格，官方解释这各自代表这秩序和混沌。卡奥斯总共在系列中出现过4次，而在《最终幻想12》中，它有了一个新的设定——轮回王，能操控生死轮回，拥有四柄护法剑的法王。是神在创世之时，为掌管神圣的水晶而诞生的守护神。后被卷入混沌的漩涡中，在迷宫般的世界中经历了无数次轮回转世。改变了想法的他端坐在混沌台座ワネ上，达到无念无想的境地，倾向于瞬间消灭一切有秩序的条理和精神，成为了违背神意志的恶神——轮回王，最终被神封印在死都ナブディス。它的四柄护法剑就分别代表土之混沌、火之混沌、水之混沌、风之混沌，四大混沌，这与初代的设定不谋而合。每把护法剑原本是和水晶守护神一起守护相应属性的水晶的，但水晶守护神变为轮回王后，护法剑也堕落成了魔剑，成为四大混沌。混沌台座ワネ拥有穿越古今，往返于轮回中的强大力量，是轮回王的最强法宝。

混沌军团的核心——加兰多

这里七曜简单的介绍一下《纷争》中卡奥斯阵营的核心人物加兰多在原作中的剧情。



FF1的加兰多，四大混沌源起于2000年前，为了重新恢复它们以前的力量，将武士加兰多送回到2000年前的世界。在那个时代加兰多与四大混沌合体形成了卡奥斯。卡奥斯运用新产生的力量将这四大混沌送回到现在，所以光之战士们也回到了过去并阻止了卡奥斯的计划。在《纷争》的GC动画中，我们可以看见加兰多说“混沌之神和调和之神注定永无止境地争斗”，还看见混沌之神阵营的全部魔王都集结在FF1中的王座场景周围，可见，官方要着力体现出FF1是系列的源点，是《最终幻想》的起点，在20周年纪念完结之际，让我们一同再次来感受那最初的经典……

神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后"■"标识为针对该话题的留言。

本期神论关键词：神机、白骑士、DQ、核心

发言者H：神机巨作获FAMI通超高分评价。■虽然大家早说是雷，可是看到这分数还是喜感十足啊■坐等客观核心玩家揭露楼主索黑真面目■微软塞钱了■233果然雷了■雷骑士■**继CNN和华盛顿时报之后，发米也加入了黑索的行列**■fami吃过淫河游侠的亏这次变小心了。

发言者T：DQ需要高画质吗？回忆下超任上的DQ5吧，可是FC的画质，PS上的DQ7是超任之上PS之间的画质…画面对于DQ玩家来说完全不重要，铁杆DQ玩家也不会希望DQ变身成另一个FF。■这也太极端了，在没有完全体现鸟山明风格前说画面不重要是自欺欺人■现在有人以画面粗糙为荣，这个世界真是太奇妙了■并不是追求粗糙画面或以画面粗糙为荣。只是说摆在DQ10面前有两条路，选择高清就要面对PS3那250W的装机量，而选择高普及度的WII又要牺牲画面。显然，对于DQ来说，那点画面是牺牲得起的，但是作为国民游戏，受众基数就是输不起的！■**DQ需要的是主机的日本销量，其它都是白扯。**

发言者J：真的核心玩家并不多，而且并不在意于充分强调视听享受的游戏外表，更多在意于精巧的系统设置、复杂的数字游戏，其中有较多可能是小众游戏而非大作。不会注重游戏在哪个平台上，跟着游戏走，而不是跟着平台走。真正了解业界的核心玩家不会盲目以自己的喜好来分析业界。一个坚持以实际行动正版支持厂商，甚至为某主机游戏撰写原案的核心玩家因为立场表现不在而被该主机伪核心讽刺。■世上恐怕没有几个真正的核心玩家。■物以类聚，真正核心玩家都是有钱人，能够到30岁还是保持一颗恒久的游戏心，对所有游戏都愿意去尝试的玩家才认为是核心玩家■**核心玩家不是买很多Z版游戏，玩过很多游戏的那种，而是在某一款或者一个系列里能达到很高水平的人**■中国大陆这样的盗版区域，欧美日本这样的正版区域，核心玩家的定义肯定不一样，比如那种某一款或系列游戏达到很高水平的人说不定连正版游戏也没有，这样也叫核心玩家么？■每周至少有一晚上live玩halo几小时的人，绝对比那些把halo期间所有FPS都通关过一遍的人核心■核心玩家=主要通过持续的金钱或时间支出，来从游戏游戏消费行为中寻求自我价值最大实现的消费者群体。■**其实核心玩家还是多花钱玩家、稳定不会跑玩家。**

*以上内容来源于互联网，不代表本刊立场

vol.1 电玩阴谋论

小胡子的任黑阴谋

尽管最早的"阴谋论"是来自于"阿波罗登月计划是个骗局"、"美国政府掩盖外星人来访的事实"等，不过如今社会已经将阴谋论泛化了许多。可以说，凡是有舆论的地方，就有阴谋论的土壤，我们的游戏业界，自然也不例外，于是就有了本栏目的诞生。既然是"阴谋论"，自然没有言之凿凿的确证，但也不完全是空穴来风，本栏目的口号就是"以最坏的恶意来揣测游戏业界"，欢迎喜欢八卦的朋友一起来无责任"胡说八道"！

□文/北斗

本期的主题就是验证"小胡子坂口博信是任黑"这一说法，具体来讲，就是针对坂口博信为NDS开发的三款游戏《远古封印之炎》、《蓝龙PLUS》和《AWAY 随机迷宫》为何最终都让人大为失望，作为"FF生父"的坂口如果不是蓄意为之，又怎么可能技仅于此？



证据一：三款作品销量都惨不忍睹

首先让我们看一下上述三款作品在日本的首周销量：《远古封印之炎》是49678份，《蓝龙PLUS》是21174份，至于《AWAY 随机迷宫》……呃，抱歉，这游戏连周销量前50都没进，恐怕是过不了5000之关了。

这三款游戏无一例外都在宣传上下了不小工夫，不论哪一款游戏都有堪称豪华的制作阵容，在宣传投入和公众获知方面，除了《AWAY》稍次一点之外，前两款游戏相信大家在其发卖之前都有较高的期待吧。然而正所谓"希望越大，失望越大"，小胡子的这三款游戏都成为了这句话的最好诠释，之前厂商把游戏宣传得如何如何好，结果实际一玩，就那么回事儿，关于这三款游戏的具体素质咋样，咱就不在这里罗嗦了，玩过的都心知肚明，没玩过的，也可以去玩玩试试——倒不是说游戏特渣，实际也就一般，但你坂口真就只有这点斤两？FF要都这水平早完蛋了。

所以说咱玩家自然就不满意，所以就有了《远古封印之炎》首周就值崩83%，狂跌到980日元的跳楼价事件。

证据二：同样的制作班底，迥异的表现

或许有人要说如今玩家喜好难测，坂口又喜欢创新，偶有作品销量表现不佳也是可以理解的来为小胡子辩护？可你一共就给NDS做了三款游戏，个个如此就太也说不过去了吧？拿玩家当猴耍呢？

咱们来看看坂口的公司，也就是Mistwalker，该公司是由于FF电影版制作失败导致SQUARE陷入财政危机，因此坂口被迫离职。2001年"Mistwalker"成功注册，但公司实体是到了04年在微软的财政支持下才正式建立并运营起来。Mistwalker的公司体制是好莱坞式的小规模精英式的，通过向外找各种资源来完成工作，利用所有的人力资源开发游戏，而把销售交给其它公司。用坂口的话就是"就像制作者习惯在一起住一样"。在重要的作品中，坂口亲自写剧本、担纲游戏设计。

可以这么理解：Mistwalker主要负责游戏策划和立项，之后寻找制作小组合



作开发，最后根据平台再将游戏交给微软、老任或是大型游戏商发行销售。那我们就来看看制作小组：负责《远古封印之炎》制作的是"Racjin"公司，这公司之前主要是做动漫改编游戏，例如钢炼和死神，实力一般，咱还可以理解；而负责制作《蓝龙Plus》的"feelplus"是由SEGA前社长中山隼雄投资，SE子公司Digicube社长染野正道担任公司负责人，代表作品是360大作《失落的奥德赛》；负责制作《AWAY》的"Artoon"代表作则是360超大作《蓝龙》。不论是Artoon还是feelplus，它们的实力都有目共睹，在360上都能做出那么优秀的作品，会连NDS这个小小的掌机都搞不定？

难道是发行商出工不出力？拜托，别逗了，人家跟钱有仇？

以上种种证据和推理都证明了小胡子完全可以做得更好，然而最终却再三让NDS玩家失望，足见其内心深处的任黑情结：不是不给你做，我给你做，但都做成渣！

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障







PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	60GX360	Wii	NDS LITE
1000 上海报价	1000 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	2450 山东报价	1750 北京报价	980 武汉夏源
980 北京鼎好	1050 济南报价	1500 上海报价	记忆棒 4G 79 芜湖游戏人	2700 广州报价	2400 北京报价	1750 广州报价	980 上海报价
980 广州报价	1000 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	2400 上海报价	1800 上海报价	850 北京鼎好
1000 天津报价	980 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	2450 成都报价	1850 成都报价	950 成都报价
1050 山东报价	1000 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	2400 广州报价	1850 山东报价	900 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年1月8日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

武汉夏源电玩

钻石信誉，五星级服务。

★如何让您玩的开心，用的放心，一直是我们这10多年来的执着追求。

★在本店购买PSP,NDSL套装的朋友，均有机会获得豪华大礼包一份，并同时参加我们满500送50抵价券的活动。（详情参见实体海报或电话027-82774106垂询。《电软》的朋友一定记得提醒我们送礼包哟！）

●邮购：027-63274199 范小姐，027-59200671 夏女士

●店址：武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号。

芜湖游戏人电玩店

本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务

★总店：安徽省芜湖市中山北路35-10号 电话：0553-3844290

★融汇店：融汇中江广场西区B381号 电话：0553-3870381

★售后维修部：黄山路182号（市三中旁）电话：0553-3815770

★邮购电话：0553-3815770 邮编：241000 收款人：袁伟

★批发电话：15055790062 ★批发QQ：644053049

★特价：PSP3000：1269元

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1220元 ★PSP3000：1220元 ★NDSL：1040元 ★Wii：1750元

★PS2 9万系：980元 ★XB360主机：1980元 ★160GB港版PS3：2900元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：邵先生 招商管理电话：83975006 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：13866838605 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）

★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★PS3（黑、白、银、自选）：主机+手柄+电源线+AV线+80G硬盘+说明书：2800元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1450元

★PSP2000豪华版：电源+电池+16000MA外挂电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包+挂绳+4G记忆棒+水晶壳/硅胶套（任选一个）+游戏+数据线+色差线：1680元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1580元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+原装耳机线控+挂绳+包+4G棒+膜+游戏+数据线+水晶壳：1200元

★PSP3000：主机+原锂电池+电源+说明书：1250元

★NDSI主机：主机+电源+电池+说明书+触摸笔：1300元

★XBOX360(65纳米)简装版主机+直插电源+原装无线手柄+AV线+256M记忆卡+游戏：1950元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+S端子线+游戏：1080元

★NDSL套机：触摸笔+原锂电+电源+说明书+R4烧录卡+2G内存+膜+游戏+数据线+水晶壳+包：1100元

★NDS套机：主机+电源+电池+触摸笔+读卡器+R4烧录卡+2G内存卡+贴膜+游戏：850元

★PSP最经典游戏合集20张：130元★PSP最新游戏合集10张：80元★PSP全部中文游戏合集10张：80元★PSP超经典电影合集30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元★PSP最新超清晰电影大片合集10张：80元（注：所有电影决不重复，超清晰超享受，震撼PSP的画面）★NDS最新下载游戏6张：60元★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元★PSP经典动画十张：80元★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧80元★PSP用GBA模拟器+游戏 十张光盘：80元（DS、GBA均可使用）★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231,或加QQ号：75621006（上午10点到下午5点半）我们将为您的购机计划提出合理建议。

什么？闯关族的家这样娘娘的栏目居然还在？电软真是太不硬派了！
没办法，谁让我们在21世纪仍旧喜欢这样平白的方式来交流呢？一起乐吧哥们！

闯关族的家

新改版冲击！新价格震撼！连小编都觉得脱胎换骨一般！感觉甚赞！



恶趣开场白！

这会是让你感到相当意外的一期吗？你肯定很意外。

事实上我用这句大俗套的话来作为开场，连我自己都被雷到了（笑）。大家好，这是2009年第1期《电软》，我是曾经本栏目的主持人（……也是现在的）风林，如果你觉得这个ID已经很古老了，那请把我当做一个新人来看待。我也不想把自己看老啊，我还很年轻，我的女儿也很年轻（某编：这还叫年轻吗？）。

其实一直在自己的BLOG上念叨好长时间了，有想过重新接手闯家，没想到这么有意义的一期这件事就这样简单的成为现实了（某编：因为你一脚把我从家长的位子上踹了下来啊……）。所以大家今后多多关照吧，老读者乐意叫俺啥就叫啥好了，什么木头、风某人、木木、疯子……（我这，这都什么名字叫）……新读者也请随意发挥，接下来闯家好看与否还要看大家的努力啊，来信吧，来邮件，来砖头吧。

●**再确认我们的联系方式，请勿泄露给其他非游戏人士：**

本栏目刊登几率85%（手写书信）：
北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

本栏目刊登几率50%（电子邮件）：
dr@vgame.cn

风林的私人联系会所（俗人博客）：
blog.sina.com.cn/spike

「改版之释」

经济危机之下，我们鼓起勇气挑战一个盒饭的价格！

杂志很薄？同意，我也觉得杂志是比较薄，不过内容上呢？似乎都是精华了吧（某编：似乎……看来你心虚啊）。同样很重要的是在保留了电击收藏DVD的同时，杂志的价格下调到了“盒饭价”，前所未有的超值啊真是！

其实很久以来小编就有考虑目前杂志的定价问题，包括我们出版的增刊也都在价格方面以平价路线为主，希望能够让读者哥们在杂志消费上减少负担，在得到自己希望看到的内容的同时不要因为这类消遣性消费而感到压力（毕竟游戏迷的花消可是很大的，买游戏就要支出很大一块吧），也尽量不要因为买电软而少吃两顿饭啦！

我们的初衷就是这么简单，接下来的电软只要大家花上较少的钱就可以看到更加精华的内容，我们也希望能够得到各位的认同。比较起以前，这几乎是一本全新的杂志，当然也很需要各位多且快的提来宝贵建议，这样以利我们接下来进一步调整，向着更加完美更加精彩的内容前进。联系方式见上。

或许刚开始大家有点不习惯，不过全新的电软将内容更加集中更加精华，去除水分，这样看下来也减轻了阅读上的沉重，各位在学习和工作上已经压力够大，小编们希望大家能够轻松购买轻松阅读，但乐趣比以前更多，杂志、光盘两方面都比以前做得更好。以前我们总希望杂志能够经看，现在同样希望电软能够“耐”看，无论如何时候拿起来都能有新的发现。例如“龙虎乱舞”的版块中有更多的小栏目，篇幅不大内容不少，信息丰富但不冗长，也不降低收藏性。希望大家能够提来建议，时间允许的话下期集中讨论。

Check! 扯淡大王 风木木

到现在我都不知道只做了两期的风料理到底为什么没继续开始，或许觉得那栏目的名字实在太个人了吧……还是家里好，我回来了，带着一身的肥肉。看来肉一多话也就多了……

今期的家庭写真





北京/张鼎伦

没办法，您实在太卡哇伊了，而且是本期来函年龄最低读者，11岁，且口袋达人！编辑部全体向你致敬！欢迎其他读者也发来照片，这个小专栏是留给各位的。

大墙画廊 用画笔表达游戏和梦



广西/姚新星

莫非这是神话版的恐龙猎人？也有点战斧的感觉。其实我很想去参观一下食人部落。



北京/郝鹏鹏

黑白的很有感觉，花了很长时间吧，支持发来原始画稿，优先刊登哦！



陕西/王栋栋

极度科幻味，下面的人是谁？RPG题材的游戏总是能给人带来更多想象力。



北京/马兆玉

为小编全体设计了新形象，非常感谢，尤其是七曜那个，他个人非常的满意。



上海/唐培新

唐读者的原创画稿，那龙看起来不是一般的凶啊，下次画个可爱一点的吧！

CHECK! 恶の用心棒

你想怎样给闯家整整容的说？

●加入小编们的卡通形象，我见过的实在是太少了，并且小编们的卡通形象一定会很可爱。（巴彦淖尔 王云鹏）

您看，本期编辑部就集体来了回“葛”的，形象全部采用类似WiiMii的造型，虽然编辑部里也不乏反对之声，但最终还是采纳了这一方案。或许各位一开始还不好接受，不过俺们觉得这样可以避免今后出现小编神化偶像化的情况，也比较亲切，本来我们也是玩家嘛，就不要搞得整天跟凶神似的，装什么得瑟您说是吧。

●在某位编辑不知情的条件下，在他（她）工作时间故意制造出种种突发状况，看她如何应变，比如让他（她）在第一时间写出某游戏的攻略，却突然停电了……而且是人为的……把他（她）的反应偷拍下来。（辽宁省 李岳）

这建议好，但似乎一般出现这类情况发出最大的爆音的是美编美眉，那花了一天的时间辛辛苦苦整的版面说没就没了，确实让人难以接受，当然编辑们也出现过丢失上千字的惨剧。不过由于我们换了新的办公室，所以那样的情况估计很难再出现了。以前的老办公室基本上是每月都要突然袭击一次两次……

●能否让读者也主持一把闯家，把一期的闯关族交给一位或几位读者，让他们一起完成一期闯家怎么样？如果行算我一个吧！（北京朝阳 徐行）

以电软半月刊的情况来说，时间上不允许啊，而且抢小编饭碗这样的事情我们怎么能让它发生呢！不过偶尔来一次还是可以的吧，我觉得这位读者的建议很OK，今年咱们必要搞上这么一次。

●绝大部分上过镜的小编的容貌大家都已经记忆犹新了，比如风林、弥可、小沛等多人。能不能把小编幼儿园时代的萌照贴在闯家，让广大读者竞猜这些都是哪位酷编。猜中的得到全体小编的亲笔回信或明信片一张。（内蒙古 费思超）

我觉得没问题啦，因为风某人年幼期可是卡哇伊得很啊，至于其他小编嘛，我悄悄的向你透露一下达人，据说他一岁的体重跟现在没变化。

●嗯……那就把某个小编被整或打游戏通关失败的表情再或者小编们刚发工资的表情等。（新疆 侯皓曦）

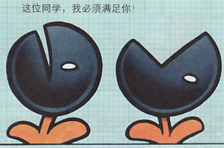
你的建议太过残酷，这条建议已经被封存到“电软永不采纳拒不接受意见建议纸箱3号”当中。

●最近有个想法，你说把“家”拆了好吗？当然，不是真正意义上的拆，而是把“家”分散，穿插在各个板块之间，在尾页写上“家”的页数，让全国玩家体验找“家”的感觉吧！（四川西昌 许强）

好嘛，你这是要分家啊，我风某还没挂呢……

●风林同学，俺就想看下你行不？（北京海淀 王玙）

这位同学，我必须满足你！



闯关族的祝福&留言

●我的学生们，如果你们想找到失踪的费老师，请到寂静岭来。（内蒙古 费思超）

费老师是指你自己还是贵班有个跟你同姓的老师，另外我建议，大家组团去寂静岭四天豪华游，全程无购物。

●猪，猴哥，明年五月要分开了，我十分珍惜我们仨人的日日夜夜，别忘了有个家伙，总是说，这游戏机等有钱了，我一定买！！！呵呵！（上海南汇 吴春杰）

这话我放这儿了，游戏机你一定得买，全国玩家看着呢。

●奚子鹤，我错了，请原谅！（山东济南 谭春）

同样的话，您来了两张回函，写了两遍，看来你一定欠那位朋友很多钱……（玩笑）

●江西南昌的汤昌宁请注意：看，我没写支持某人的话，也一样被登上杂志了。（北京 尹为群）

下次你再来信一定要写支持我才行。

●自从上了大学，以前的同学有的联系有的没联系，当然以前的同学在一起谈游戏都有话可说，这的同学我也不知怎么搞的都不懂这玩意儿，我想我的高中同学！祝大家大学生活充实，回去再跟哥们儿聊游戏，也要向大家推荐《电软》，因为这杂志，我能看的东西比其它游戏书都多。（西安 安丰林）

虽然俺们页码减少了，但我希望你拿到本期杂志同样可以看很长时间，细琢磨琢磨，贼好看了。

●姓赵的！死小资，咱火影一定能玩过你的说！拜托你学习上去一点，别在垫底了哦！祝能玩到很爽很过瘾的暴力游戏的说！（河北承德 王思语）

王读者可是女玩家，最后一句感觉口味很重…

启蒙到不看不行

这是我写给电软的第二封信。第一封是在2007年的一个秋天写的，寄出去后如同泥牛入海，杳无音讯。但愿这一封不会像它的前辈那样，经历坎坷，命运悲惨。第一次接触《电软》是06年的夏天。宿舍一兄弟是软饭，收集了许多电软。在一个极度无聊的中午，我和他借了一本看看。结果，遭到了杂志中信息的狂轰滥炸！当时，我对于主机的概念仅限于FC、MD、PS、PS2，其它的一概不知。更别提RPG、FTG、ACT之类的了。其实，我玩游戏的时间也不晚——从3岁就开始玩红白机。第一次玩街机时，KOF94还没出。只是后来出现了一个很大的断层。对于业界的动态就不大关注了。再加上这里比较偏僻，像SFC、DC、NGC等基本上在市面都看不到。命苦啊！在那是断层的世代，我只能靠街机度日。而PS之类的游戏，在当时还是个穷学生+小屁孩的我看来，属于“高消费”产品！

如果我没记错的话，《电软》已经改版三次了吧（从Vol200算起）。确实是一次比一次好！不知道老栏目是否有回归，但每一次改版都伴着新栏目的出炉！赞！但是，关于“龙哥热线”那个板块，是否有点单调了？原来的那些爆笑四格都没有了。真的很怀念啊……（忠实读者 徐翔坤）

要说改版次数，小编也数不清到底有多少次了，毕竟电软已经有15年的历史，对于一本游戏杂志，本身就是要不断的调整和前进，实际上每年保证有一次小改变是一定的，编辑们也在和读者们一起成长，我们对自己的作品也不断产生着新的看法，总是希望能够在力及的情况下完美一些。这一次应该是杂志历史上很“强大”的一次调整，希望你能满意。

总243期 2009年第1期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像

姓名
性别
年龄
职业
电话
QQ
外号
邮编
联系地址
E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、新改版的电软你觉得性价比如何

□便宜又精彩 □感觉一般
□不理想 □其他建议请写在下面

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1
2
3

4、本期“428”的剧情解析你是否会认真阅读

□一定会看 □不会看

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸

※填写回函卡，就有机会得到“原版MLB美国大联盟帆布鞋”（全新）。名单下期公布，感谢《搜酷》杂志友情提供。

6、你遇到过什么被奸商骗的情况吗，说一下

7、你觉得新改版的闯家如何，有啥想法

8、下面写一段给别的玩家的留言吧，内容不限

大话电玩

你平常用于游戏方面花销是多少？来源是什么？

你最喜欢哪个游戏中的哪个BOSS？为什么？

如果有一天让你扮演一个游戏主角，你想扮演谁？

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目？（可多选）

□魅力抢眼秀 □火线点评
□闯家点播台 □游戏天下事
□经典怀旧CG □主机硬件评测
□LIVE游戏试玩 □《生化危机 恶化》电影

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

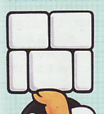
点播台留言：无论是游戏问题，还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝脑残 你为了游戏放弃过什么？

●为了游戏，我放弃了我的爱情，为了游戏，我放弃了零食，为了游戏，我放弃得太多，收获得也很多，为了游戏，我愿意放弃。（江苏常州 俞杰宝）

基本上你把所有我们在青春期可以放弃的都放弃了……不过我觉得放弃零食是很没有必要的，小编们打游戏到现在还经常要在旁边准备很多的好吃好喝，在脑部神经高度集中的同时嘴部可以最大化的放松，零食在不经意间就入了肚，绝对是发胖良方，达人就是这样堕落的。

●我想包括我在内的众多玩家放弃最多，但却也比较重要的就是：良好的视力和充足的睡眠。以前是游戏第一，但现在上了点岁数也有所收敛。反正一句话：希望我们都能健康地玩游戏，仅让游戏带来快乐。（上海松江 沈轶亮）



让我遗憾的是，我的视力和睡眠都不是在游戏上失去的，就算狂玩的阶段，也几乎没有影响过俺的视网膜和休息。倒是最近工作繁忙，视力下降明显，赶紧换掉一直习惯用的旧显示器搬了个LCD才了事，不过这视力是否还能慢慢恢复恐怕就没准了。

●放弃过两夜的睡觉时间，第一次是为了把《第二次机战》的第23关打过；第二次是为了《天诛1》的通关和特殊忍具的入手。现在想来真是不值。（贵州 陈涛）

不值得的话还能印象这么深刻吗，要俺说，能让你记住的事情都是值得的，而且在一段时期里对你特别的重要，为一款游戏熬夜后的黑眼圈不正是游戏迷的勋章吗？

●放弃，我想应该是钱吧！为了游戏，放弃最多的就是口袋中的钱，每次路过PS2店，总要默默口袋是否装有二元钱。有的话就会进去玩上一个小时。之后，为了游戏，我放弃了学习。学习的时间我不学习而是去玩游戏。这是最多的，不过现在好些了。不像以前那样子的疯玩了。该干的事会先干，之后再去玩。（安徽六安 张杰）

租机器的店铺现在依旧相当盛行，像风某家附近的PS2依旧火爆，尤其是以“火影”为主的动漫类游戏，相当受小朋友欢迎。360主机的出租店铺听说最近也有了，不过很难想象如果出现三红的话店主的脸色，那可是赔到家了。

●我为了游戏放弃过几天的早餐，为了游戏放弃过与同学的约会。（广东江门 张嘉尧）

好嘛，你这典型成了《电车男》中的一景嘛。我对你的热情与执着表示钦佩。

本期□语！ 什嘛！谷歌输入法居然连“索饭”这个词组都没有!?（风某）

风林：索饭包括——PS3玩家、PSP玩家、PS2玩家、PS玩家、SONY牌电视等人数很庞大的吧！

CHECK! 我玩固我High! 用实际行动让PS2再多活几年！

●当然还在玩呢！而且还在11月20日购入了一台新的90000型号的！（北京海淀 王玙）

恭喜王读者本期连续两次出现。九万是PS2的终极系列，风某也收藏了一台全红版，感觉很赞。新型号的做工真不是盖的，而且其皮实程度也不负期望。

●玩，必须玩！PS2不怕用，就怕放！要多为她热热身，温习一下大作！本人目前正在重温《战神2》。（辽宁沈阳 刘鹤晗）

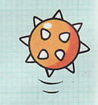
其实任何游戏主机都是这样的，尤其是到了采用光碟之后的产品，在保存方面，是绝对达不到卡带机的年限的。就算是全新主机，如果放置不好也可能在多年后光头报销，因此小编非常赞同刘读者的“不怕用，就怕放”，游戏机属于消耗品，既然买了就充分利用它吧，在它最黄金最流行的时期内发挥它的最大价值，才对得起那白花花的银子。

●不玩了。机器借给朋友了，但PS2陪伴的这一段时光绝对是我至今人生中最快乐的时光，正因为它，我对Wii和360不屑一顾。坚决挺索尼。希望觉得PS2还不错的朋友也会支持我的这个想法和做法。另正因为PS2，我才有幸结识《电软》。（上海松江 沈轶亮）

还是希望大家不要把PS2留在回忆中，事实上至今PS2仍旧有大量游戏推出，虽然素质大不如前，但每月出现几款值得一玩的游戏还是绝对有，比如《极品飞车 秘密任务》、《龙珠 无限世界》（PS2独占）、《SONIC释放》等，要是细挑，绝对能撮一把。所以拥有PS2并且还没有购买次世代主机的玩家完全不必放弃PS2，把宅贵的游戏时间留于真空。

●上星期花了5000元组装了台电脑就是为了玩PS2上的游戏，还有一个原因就是玩以前的DX10游戏如《恶魔猎人4》、《失落的星球》等。（上海金山 徐雨冬）

PS2模拟器的逐渐成熟，倒也是一个不错的怀旧平台，只可惜对硬件要求较高，并且对游戏的兼容性上还有不少遗憾，期待完善。



●PS2上还有许多有趣的游戏我都没玩完，再说PS2的游戏画面也不坏，而且还有逆移植游戏。我决定把它玩到PS3推出超薄机时再换代。（贵州 陈涛）



等PS3推出超薄机，按照现在PS3的境况和时间推算，恐怕也要到2010年才有戏吧，而且这一代PS3已不是王者，SONY在下一代主机上肯定不会采取落后发售的被动战略，PS4的提前登场的好戏很有可能会上演，因此陈读者到时候恐怕会在PS3薄机和PS4之间继续摇摆……痛苦啊痛苦……

CHECK! 读者说了 电软你好雷！

●猴子：你好，在下写这封信是特来批评的，18岁以下的未成年人请在家长指导下阅读，身体感到不适的人群请停止阅读。最近被《电软》雷得一反翻！1、前几期大受好评的《天诛4》小说连载怎么说没就没了呢，还以为因故停了二期，结果又等了半个月，新一期《电软》买到后发现彻底没了。这种做法太不负责了，希望贵刊给读者们一个解释！2、贵刊在本期杂志中介绍《FFXⅢ》时称其为跨世纪的神作，我想知道这部作品连发售的影都没有，地球人都没见过，更没玩过，你们怎么就知道它是神作？希望《电软》做事说话态度严谨些，毕竟这是一本影响力很大的杂志，别出现雷人现象。（内蒙古乌海市 费思超）

取消《天诛4》小说连载的原因有几个，一是杂志页码问题，二是改版所以牺牲掉了这篇连载，三是读者回函中这篇连载的受欢迎度不高，因此决定暂时停止连载。目前杂志已经采用全新的规格，如果确有大量希望看完这篇连载的读者，请来信，我们将根据来信数量决定是否恢复。FF13是否神作的问题，依我来看，在FF饭眼里必然是神作了，就凭等了这么多年，看了这么多年的糟心的静止画面也得给个神作的称号。而且我觉得费读者也过于苛求小编，以FF这等地位的作品，众多玩家望穿秋水的期待程度，再加上SE砸下大把的铁和时间，这系列化的13是无论如何也不能沦为二流的，毕竟我们不能因为SE有意无情的给360一个台阶，就把这日本游戏的终极之作（无贬低其他日本游戏的意思）贬低。凭它是日本游戏的THEONE，给一个准神作的称号还是没有问题的吧？最近FF开发者谈到："我觉得关键要素在于我们不断的尝试以达到它的最大潜力和最高水准——特别是在《FF13》里。我们一直在尝试提高和超越自己。"所以，摆在SE面前的路也只有一条。我们就抱着膜拜神作的心态期待下去吧。

CHECK! 读者说了 买电软补钙补铁补锌

●小编：近日，我被一个包裹打破了平静的生活。20日，夜自修后回到家里，迎接我的是我妈，看着我妈阴沉着脸，我就知道有"大事"发生，妈沉着声对我说："最近有没有邮购什么东西？"听到这句话，我就不行了，心狂跳，汗直冒，"难道邮购的书被老妈收到了？不对啊！以前是好几次邮购过书，但都已经收到了"，思索后，正想回答，可妈拿到一样东西，让我一百张嘴巴都说不清——十一章包裹领取的通知单，抢过后仔细查看，"北京东区安外邮局75号信箱、发行部、机器猫玩偶"这些字样太醒目，也太熟悉。这些信息在我大脑的高速处理下。0.1秒后得出三个字"中奖了"。刚想完，老妈就开骂了，欲解释，可没证据啊！我欲证明清白，一头扎开书堆中，找了半天没找到！哪里出错了，又想了半天，我才明白也许我少了一本《电软》的缘故。虽然现在还没有跟老妈说清楚，但还是要感谢《电软》和小编们。

这次中奖让我精力充沛，因为有小编们的鼓励，期中考试成绩可谓是我上高中以前成绩最好的一次了。在班级中名词直上20几名，我们班里有很多人问我考试那几天"撞什么邪了"，我只是笑了一下，而没有回答。这一切都是因为小编们给我的精神支持，还要谢谢小编们啊！（江苏省常州市 俞杰宝）

其实俺一直觉得中奖这回事可以小小的期待，但不能成为寄托，比如你把拥有一台游戏机的希望全都托付给自己的运气，我觉得那几率还不如到游戏店门口坐着，说不定哪天会扔出一个来（希望不会有同学看完这段话就真的坐到游戏店的门口去等着）。所以我们提供抽奖也是希望能够让大家在购买电软体验游戏的同时，能够幸运的得到一点小惊喜，虽然他不能改变你的生活，但如果能够让你在平淡日子中有一次心跳加速，就足够了。



问：本期对哪位编辑印象深刻？

答：能量块，我想吃了他，就能变强大了。（辽宁 李岳）

能量块：您吃了我，威震天能答应吗？不能。建议您尝试地球人专用能量块——臭豆腐，还必须是王致和的，热烙饼一夹，味儿那叫一个蹿！

CHECK! 麻辣乱炖 啥都有的留言板

●建议在规定时间内让读者打电话向龙哥问问题，像电视热线那样。（辽宁 李岳）

这在操作中有些难度，一来时间上不容易协调，平常大家上班上学也正是我们工作的时间，但这时间段显然会影响到上班上学的读者朋友们的正业；二来游戏的问题种类繁多，即便是龙哥在拿到读者问题后也要准备一段时间，也不可能当时就答出来，尤其是游戏的相关问题，例如卡关，需要翻查资料，这样效率就相当差了。有问题找龙哥，我们建议还是通过回函卡、来信、电子邮件的方式。另外，电子邮件问问题的读者，如果需要查找资料或是问题繁多，小编也是无法马上恢复的，而是转给龙哥来处理，如果问题有价值就会在杂志中刊登。因为小编们平常也有很多的事情要处理，每天安排的工作都是满满的，简单的一两个问题OK，太多了就会影响工作，希望各位能够体谅。

●DVD-ROM的游戏能否搞点PS或SS的，多回顾点经典游戏吧！（贵州 陈涛、北京 刘广辉等大量读者问）

回顾经典没有问题，全新改版的电击收藏已经增加了经典CG的怀旧栏目。放游戏方面我们会尽力而为，主要看光盘的容量是否充足，我们会优先选择人气高的游戏放出，敬请期待。

●一日，去买零食，在结帐的时候看了看手表说："快到六点了，晚自习要迟到了。"谁知道老板随口问到："现在的初中生学习很累人吧？"我当场就想晕倒，大叔，我已经是高中生了好不好……（重庆 朱康伟）

●我们班一哥们经常上网，白天睡一天，晚上去熬夜，老师也拿他没办法。有天他居然大打鼾声，和老师公然叫板，老师给了他一脑崩儿，说道："吃饭了。"他立马站起来，还反问一句："午饭还是晚饭？"全班爆笑。（某读者）

●《战争机器2》刚通关时，带着激动的心情到我一死党处，跟他说："噢！我《战地双雄2》通关啦！"当时觉得很无语。我死党却来了一句："恭喜你又通了一款微软的大作！"汗！完全搞混了……（山西 白进）

CHECK! 风料理 新改版问题答疑

Q 很多栏目消失了，以后还能看到吗？

A 因为页码调整，因此一些栏目被拿下，但这并不意味着不再复出。比如科普园地、秘技天地、格斗天书、铁板烧等，都会适时推出，只要有好的内容我们会再制作。另外，也有一些内容会调整为视频版本，例如卡带物语，还有将豪游很视频化的"游戏天下事"。总之，我们也是在不断的改变，老栏目有必要会重新登场，当然更重要的是接下来还有哪些新栏目，这更值得各位期待。

Q 排行榜为什么不见了？

A 由于页码的关系，因此我们将排行榜内容缩减并合到新闻眼栏目当中。包括主机数据、日本欧美游戏销售数据等都会以更简明的方式出现在新闻栏目中。

Q 回函卡哪里去了？

A 请往左页看。请按照虚线将其剪下寄回即可与我们交流。另外，希望大家能够在回函卡之外增加来信内容，虽然现在是网络时代，但书信就更显得难能可贵，就像本栏目开头说的，亲手写的来信刊登率是最高的啊。

Q 电软2009年多长时间出版一期？

A 2009年电软依旧是半月刊，分别在月中和月底上市。由于国内的特殊情况，例如假期等，因此也有可能因此稍微调整，但大体上出版时间是不变的。



Q 想订全年杂志的话，找哪？

A 打邮购部电话010-64472177即可。

特别提示：以下栏目征集稿件——GAMEBAR（字数要求1300字）、闯关族的家（原创画稿，彩色黑白四格均可）、游戏攻略（6000字以内）、游戏研究（3000以内）。

Dragon HotLine

龙哥热线

Q **龙哥，我在玩《最终幻想10 国际版》，露露的OD技我不会用，出现横条完该怎么发动呢？名字好像叫“怒之槽”。**

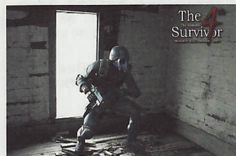
（Uhncn）

A OD技是FF10中各角色拥有的必杀技，当Overdrive Gauge长满后可以使用。Gauge的增加条件和增加量会根据Overdrive Type而有所不同。每个角色最初拥有的Overdrive Type只有“修行”一种，当满足特定的条件后就能出现新的Overdrive Type，而召唤兽的Overdrive Type的无法切换。具体到露露（LuLu）的OD技就是“**テンプテ-ション**”，也即“Fury”，其效果是连续释放任意一个黑魔法。方法为连续顺时针转动右摇杆。这个OD技和通常的黑魔法有如下几点区别：不消费MP，即便露露是处于沉默状态也能使用，威力低，没有减轻手段，无视对方的反射状态。另外，尚未修得的黑魔法无法在“**テンプテ-ション**”中使用。

Q **第三次问你：《生化4》里佣兵模式里的Hunk到底是谁啊？龙哥你是不是有些不知道的就不回答了啊？如果不承认，那就一定要回答这个问题！ （上海 黄广艺）**

A 呃……这算是激将法么？

HUNK，一般中文称其为“汉克”，在《生化危机2》中曾经在“第四幸存者”模式中出场，该模式的难度极高，相信玩过2代的朋友都有很深的印象。汉克曾登场于2代、3代及维罗尼卡。其实他在这3款作品中，都是以半隐藏的身份出现：在2代里，汉克是在玩“第四生存者模式”的时候出现；在3代里，汉克只出现在结局的“EPILOGUE”里面；在维罗尼卡里，他更是连露面都没有，只在一封小小的报告书里有看到他的留言。汉克初次登场的时候，是在2代的故事里，作为伞公司特别部队的队长，负责将威廉博士所制造的G病毒回收，并且带回雨伞公司进行样品保留与后续开发。由于当时适逢T病毒刚外泄的时刻，为了避免感染到T病毒，每位特殊工作员都在脸上戴了看起来有点像章鱼脸的防毒面具来进行任务。从2代的配音以及3代里的图来看，汉克应该是一位中年人，同时身体有点微胖，但其十分充沛，同时还会使用多样武器。在2代中汉克凭借自己超高的能力成功生存下来并完成了任务，因此被同部队其它存活弟兄们称为“死神”。尽管汉克是伞公司的人，但是从维罗尼卡里的《HUNKの报告书》这个资料来看，可以得知他还被伞公司蒙在鼓里，也就是说汉克只是执行任务，本身并不是一个坏人。最后附带一提，那就是“HUNK”这个词在英文的俚语里，还有“很可靠的帅哥”以及“东欧的移民劳动者”的意思，所以把它当成名字来使用时，就会让别人觉得这个“Hunk”是一位“曾经活跃在战场上的勇猛士兵”或者“生存能力高强的佣兵”。CAPCOM之所以将这位“第四生存者”取这个名字，或许也是参考了这个美国俚语吧。



↑实力超强的第四幸存者——“汉克”。

Q **1、请问龙哥241期P15中那排行榜，日本的第1名，横行霸道4的厂商为何是CAPCOM？2、希望贵刊做一期龙珠无限世界的攻略，有的不懂啊！（不要放弃曾经的霸主），其中第一篇中那个和天津饭对打的任务我完全不懂啊！请指点一下！ （北京 刘京）**

A 1、呵呵，关于游戏的厂商资料，一般有制作厂商和发行厂商，它们的区别在前几期的热线中龙哥已经介绍过了，本刊在各游戏资料条的“厂商”一栏里，都是写的发行商。《横行霸道》系列在欧美的代理和发行商自然是TAKE TWO（制作是ROCKSTAR），不过该系列在日本地区的发行商则是CAPCOM。毕竟各发行商都有其“优势区域”，TAKE TWO在欧美的流通和发行渠道非常完善，所以GTA的欧美版自然由其发行，但其在日本的渠道则是无法与CAPCOM这种传统大型日本游戏厂商相比的，因此会将GTA交由CAPCOM代为发行，当然，“好处”双方均沾。当期排行榜是日版GTA4的销量，由CAPCOM负责发行，所以在资料条里写的就是CAPCOM了。2、你那个还是最初的训练关，第3关和第4关的对手都是天津饭，其中第3关的胜利条件是在180秒的制限时间内完成3次“击飞攻击→追加攻击”，击飞攻击是拳和脚攻击键同时按下，追加攻击是在将对手击飞后再发波。第4关的胜利条件是在180秒的制限时间内完成“通常投技”、“打击投技”和“蓄力攻击”各3次，通常投技的发动方法是在与对手近身的情况下同时按下拳键和防御键，打击投技的发动方法是在与对手近身的情况下同时按下X键和防御键，蓄力攻击则是先按住拳键或脚键一段时间再松开。至于本游戏的全攻略，可能无法刊登了，请见谅。

Q **龙哥，你好！我想了解一下《怪物猎人3》的一些资料（如新怪物的资料、新场地之类的）还有，本人欲购wii，需注意哪些问题？ （广西北海 容兴欢）**

A 关于《怪物猎人3》，本作会为猎人们带来的是一种全新的狩猎体验，例如新公开的孤岛正是那种体验的最直观的表现。另外，大海也作为狩猎的舞台出现了。玩家操控的猎人在海中的移动方式变成了游泳，不过动作还是跟地上一样，远距离武器也同样有效。由于海中的空间变为了立体结构，猎人和怪物在垂直的方向上也能够移动，所以对玩家的操作要求就比较高了，其他方面的操作变化到不是很大。还有，洞窟场景里是完全没有光线到达的，需要通过猎人所带的道具可以照明，不然的话就会什么都看不到。新怪物方面，已公布的有海龙和水边的肉食龙，其中海龙被称为大洋的支配者的巨大怪物，身披蓝色的鳞片，其巨大的身体也蕴藏着压倒性的力量，可以轻易地将大型船只破坏。肉食龙有雄性雌性的区别，雄性通常是在水边捕鱼来作为食物，身体的颜色也比较鲜艳。而雌性则通常是在巢附近守护着它们的蛋，对于闯入领地的生物会给与强烈的反击。另外还有一种巨大的带着白色肉冠的肉食龙，应该是处于系列中“速龙王”的地位。装备方面，在原有的基础上增加了许多更加方便的新要素，而且本作中的装备外观全部都是重新设定的。动作方面也会新增不少，猎人的动作还会对自身的状况或周围的情况带来或多或少的影响。以往的怪物只有“通常”“愤怒”“虚弱”三种状态，而在本作中会增加很多种新的状态。Wii的购机问题，日版和美版都需要配合变压器，建议功率为100W左右，欧版和澳版可直接使用，不过后两个版本的主机在国内很少。由于“直插”是商家的利润点，所以一般老板会建议你买直插，但是龙哥不推荐购买所谓的“直插”，这类直插一般质量较次，有可能造成烧机；最好还是买个功率大于45W的变压器，如果游戏店没货就去别地买，价格一般在40-80元，这样可以最大限度避免烧机。如果要玩D的话，改机就是必须的了，一般都是WiiKey，别的配件看着买就行了。



←《怪物猎人3》中新增的“飞行口水龙”。

Q **有问题想要请教一下：NDS游戏《灵光守护者》中弓系、铳系、二刀系、格斗系、剑盾系的最强红装分别是什么？**

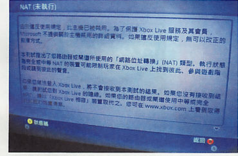
（河南开封 童文昊）

A “最强红装”啊……这个问题可不好回答。首先，在《灵光守护者》中，装备品分为只有基本性能的普通道具，和附加物品能力的魔法道具两种。魔法道具附加的物品能力是随机的，所以即使武器同名性能也会有不同。魔法道具以4种颜色分级：白色为普通道具，只有基本性能；蓝色为魔法道具，有附加能力；黄色为传说道具，附加强大能力；绿色

为遗迹道具，附加更为强大的能力；红色为远古道具，附加固定能力。单从这个设定上来看，似乎红装是最“高级”的，但实际情况下，由于绿装可能刷出的附加能力会非常变态，也就是说真正最强大的装备，其实是绿装，红装的能力虽然通常都很强，但绝不会是最强，合理的搭配才是最好的。而且退一步讲，即使仅从红装来讲，其数值仍然不是完全固定的，所以即便是红装里的“最强”，龙哥也没法保证某件装备就一定能担得起这个“最”字。推荐你在MASTER难度下去EX1谜宫中刷，效率是比较高的。

Q **Xbox360改机后会被Ban，是因为动了芯片的缘故吗？为什么不改机读不出盗版碟？有改机后上Live不被Ban的办法吗？请龙哥一定回答。　　（湖北荆门 郭荆）**

A 差不多，具体来讲是因为360改机需要刷光驱的缘故。据微软官方解释，只要主机有任何改动都可能被Ban，包括刷机、改风扇。所有的刷过机的360（指可以玩盗版的机器）登陆XBOX LIVE后都有可能被Ban，被Ban后该机器将无法登陆Live，但不影响单机使用。尽管只要改过的机上LIVE就有可能被Ban，但并不代表一定就会被Ban，有点拼RP的意思。说白了Ban机就是微软针对盗版用户的举措，如果你通常都是玩单机游戏的话，Ban不Ban的就无所谓了，如果热衷于联网对战，则最好再买一台不改机的360玩正版。不改机自然读不了盗版，难道360生产出来就是为了给你玩盗版的？没理由的，对吧。没有，改机还上LIVE就一定得有被Ban的觉悟。



↑如果看到这个画面，那么“恭喜”你被Ban了。

Q **呼叫龙哥！1667报道，想请教几个问题。1、PS平台FF8幽灵火车怎样得到。2、《王国之心2+FM》最后的隐藏动画怎么打出来呀！（是洛克萨斯他们与X老头战斗的动画）3、你结婚了吗？4、2011年高考题是什么？　　（四川西昌 许强）**

A “1667”，有什么典故否？我只知道“9527”（笑）。1、魔火车喜欢铁管、摩尔波鲁的触手和万能药改，只要这三种道具每种持有6个，并使用所罗门戒指，就可以召唤来魔火车。所罗门戒指正常游戏是在要第三张盘到达**エスタ**之后，去东南的“**ティアーズポイント**”（就是以后月之箱降落的建筑物）中心处捡到。铁管（**鉄パイプ**）的取得方法很多，也很容易。最主要的方法就是在**ティンバ**附近的怪物**ウェンディゴ**身上，无论是掉落(限1-29级)还是偷取，都可得到。摩尔波鲁的触手(**モルボルの触手**)取得方法非常困难，简单一



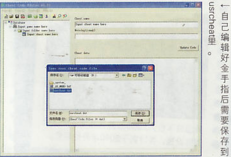
点的就是玩卡片游戏，4个**モルボル**卡片才能变化出一个触手。不玩卡片游戏的话，就只有从怪物**モルボル**身上取得，该怪物的臭息攻击会让我方产生大量不良状态，推荐有缎带后再去打，不然会比较麻烦，实在打不过的话，也可以考虑偷取，偷到就逃跑。至于**モルボル**的出现地点，如果是月之泪发生前，可以在**エスタ**平原上寻找，出现几率不高；如果是取得飞空艇之后，那么最好的地点是天堂岛和地狱岛。万能药改只能通过GF“亚历山大”的药品等级提升能力用万能药精制，药品等级提升能力需要先学会药品知识能力之后才会出现。2、《王国之心2+FM》隐藏动画的观看条件与所选难度有关，easy mode无隐藏动画可看，standard mode需要蟋蟀记录和积木船都100%然后通关，proud mode要求蟋蟀记录100%然后通关；Critical mode完成“击破铠甲男”、“击破里・十三机关”、“完成十三蘑菇任务”这三项即可观看。不过proud mode难度极高，号称“自虐模式”，受到的伤害是普通模式四倍以上，HP上限为STANDARD模式的一半，可以看作是standard的8倍难度模式……3、这算是生活作风调查么（笑）？4、2011年的没有，2012的要不要？

Q **亲爱的龙哥接受“阿川”我一个问题吧！1、生化4中里昂的黑色西装怎么得到？2、芝加哥打字机又怎么得到？3、不知除了里昂的佣兵模式外如何开启其他人的佣兵模式？　　（四川达州 田振川）**

A 1、任意难度下将里昂和ADA模式各打穿一次就能获得第一套隐藏服装，即里昂的黑西服和ASHLEY的盔甲。2、芝加哥打字机的入手条件是先用通关一次，之后出现Ada模式，通关Ada模式，在里昂的二周目读档开始的游戏中就可以买到打字机了，Ada模式也是一样的。芝加哥打字机就是无限子弹的机关枪，只不过是这把无限子弹机关枪在射击的时候发出的声音好似打字机的声音，所以被叫做芝加哥打字机。3、佣兵模式是通关后新增的，有4个主游戏里的场景供玩家挑战，每个场景都有时间限制的，游戏的规则就是在限时以内杀最多的敌人且不能死，死了就白打了。4个关卡分别是村庄，城堡，孤岛基地和水上基地。游戏初期只能使用里昂一人，每个地图打出4星以上就会出现另外4个人，最高可以获得5星评价。

Q **R4金手指软件怎么才能做出金手指，每次自己弄好新的金手指、放入卡中就是看不到金手指选择的。　　（广东郁南 王潮伟）**

A 选择相应游戏，如果是官方数据库（_system_目录下的“cheat.dat”文件）或用户数据库（_system_目录下的“usrcheat.dat”文件）含有该游戏的金手指，下屏将出现“金手指(Y)”按钮，用户可以按Y键或点该按钮进入金手指设置界面。进入后，上屏的顶行显示游戏名称，下屏的顶行显示当前有多少金手指码被选定和总的可以选择的金手指码数量，下屏底行显示当前金手指数据库版本和制作日期。“选择所有”是在打开金手指的情况下，选择所有的金手指码；“清除所有”是清除选择所有的金手指码；“游戏打开/关闭”控制本游戏的金手指开关，左边的小框将显示当前状态；“金手指打开/关闭”切换金手指开启，右边的小框将显示当前状态；“保存退出”按该按钮将保存当前修改并退出；“丢弃退出”是不保存当前修改并退出。如果同一个游戏既在官方数据库中有金手指，也在用户数据库中有金手



←自己编辑好金手指后需要保存到usrcheat里。

指，优先使用官方数据库中的金手指。对于想要自己输入或是制作金手指数据的玩家，R4还准备了专用的金手指编辑器，玩家添加之后要保存成为usrcheat.dat以便和官方的数据库相区别，用户的金手指文件也放在_system_文件夹下，根据官方说明usrcheat.dat最多可以保存800个游戏，大小限制在4MB以内。

Q **我买的一台二手idsl，外壳是idsl的，开机后LOGO画面是中文显示，可跳到主菜单上就变英文了，而且设置中，没有中文选项，有日文选项，是不是我买到了翻新二手机？　　（江苏常州 俞杰宝）**

A 还有这种事？如果是行货IDSL的话，应该在开机后在上屏出现“IQue DS”的LOGO，下屏则出现“在您使用Ique DS之前，请务必仔细阅读使用说明书”的字样。我不清楚你说的“中文显示”是什么意思？首先你得确定你那台机子符合上述条件。然后就是没有在SLOT1插槽放入DSL卡的情况下开机，之后会进入一个专门的界面，此时如果是IDSL的话，应该也有中文提示，点击最下方的NDS小图标进入设置，选择“扳手”形状的图标进入，选择“地球”图标就是语言设置了。此界面一共有6种语言可供选择，IDSL的话应该是在右下角有“中文”的字样，不是IDSL的话则是在右下角为“日本语”的字样。你再按照上述步骤确认是否操作正确。因为将二手DSL翻新后卖的JS不是没有，但是将二手DSL套上IDSL的外壳卖就非常少见了，毕竟行货机比水货机也贵不了几块钱，没必要特意如此做，除非是JS刚好只剩下IDSL这个外壳了。但是用非行货机是无法做到开机LOGO显示中文的啊，这一点可以肯定：绝对不可能！你确定所谓的“中文显示”不是烧录卡的中文显示？

豪游根特别版新闻图片区



著名导演史蒂芬·斯皮尔伯格进军游戏界，挑战智力的Wii游戏《BOOM BLOX》。



美国陆军投入5000万美元开发一个游戏训练设施，并计划于2010年开始运营。

《街霸》电影版确定将于2009年2月在日本公映，不知是否会“雷”到众人？



美国玩家放出了标价高达5万美金的限定版超任！要真人有买下那才是真“饭”！



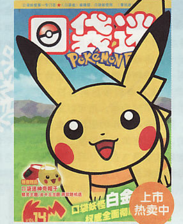
360游戏《超级大明星》请得“小林志玲”冯媛甄为其作秀，美女攻势来势汹涌。

次世代传媒联盟 电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177

每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■NDS终极奥技 定价:19.8元

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



■掌机迷2008年第1期 定价9.8元

本期给大家带来了最终幻想纷争、大蛇无双魔王再临、心之传说等游戏的完全攻略，特稿给大家讲述了掌机界的种种怪谈。



■SO COOL 2009年第(1)期 定价15元

荣登本期封面人是人气超群的阿信,青春动感。09年的第1期当然给你不一样的感受,年底各大品牌的新年产品令你应接不暇,还有各种资讯也闪亮登场。



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1~26期……9.80元
2008年(6~7合刊)……15.00元

电子天下·掌机迷

2008年第1~18期……8.80元
2008年第19期……9.80元
2009年第1期……9.80元

动感新势力

60、62、63、65、69、70、71期(其它已售完)……9.80元
62、66、71期DVD豪华版(其它已售完)……15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1~12期(2、5、10期已售完)……15元
2007年1、3~12期……15元
2008年1~12期……15元
2009年1期……15元

口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
机战FAN(2)(3)(4)	19.8元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.9元
口袋特训营(半价)	9元
SoPlay偶像新势力(团体/个人)(半价)	6.4\6.4元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

你希望找个会玩游戏的女友或男友吗？

也希望，也不希望，希望的是有个高大的男生在旁边进出游戏厅就不会被看成另类，（至今不敢进游戏厅玩游戏，气氛实在很恐怖），如果两人都会玩，就不会觉得寂寞无聊，会有共同话题。一起玩会更快乐些（最好是比我强的，不然我找谁请教！）；不希望的是因为，我这种"沉迷"的玩家难保一直"沉伦"，所以希望有个不喜欢游戏的男友时刻提醒，而且可以炫耀一下满足虚荣心（当然是挑准时间）。——山东泰安 杨赛

七曜■其实吧，进街机厅这种事情也不一定是男生的专利，而且玩家分为初心者和核心玩家，对游戏的理解和需求都不一样，前者是通过消遣来获得一个愉快的心情，后者则是当成学术来研究，重心不一样。你也可以找一个要好的女伴一起去游戏厅，两人一块玩一些女性向的游戏。

当然，我不善言辞，对于没有共同语言的人，我会瞪着他（她）一整天而不说一句话，会玩游戏的话就有共同语言了。

——上海松江 沈轶亮

七曜■人，什么都要去习惯，与别人交流也是一样，如果你真的不善言辞，那么可以先试着和其他玩家进行交流，之后再去接触更多更广泛的人群。毕竟游戏只是生活的一个点缀，成家则是人生大事，不能直接挂钩。碰见真心喜欢的人，不管她玩不玩游戏，都应该去珍惜。

七曜，你还真行，连这个问题都搬上来了。想办一个婚姻介绍所吗？我当然希望了，以后一定要找一个会玩游戏的女友，就算不会也要把她教会，这就是我的宏伟目标！

——天津武清区 韩旭

七曜■嗯，鄙人正有此意，我想办一个电软联谊会，专门为各位读者牵红线，为广大的电玩迷们寻找他（她）理想中的另一半，如果你有需求，可以通过回函卡来和我们沟通。另外要说的是，喜欢游戏是有天性的，如果她不感兴趣的话，你怎么教都学不会。

有可能的话当然希望有个会玩游戏的女朋友，可以一起玩游戏，看她玩也是一种幸福。能同时拥有自己喜欢的人与游戏主机，这辈子还有何求？说说我的第一个女友就有一台PSP2000，我们一起玩炸弹人很开心，但我没有掌机，后来我们分手了，她喜欢上了一个玩PSP的家伙，刚扔了1000换了2000，他们一起玩赛车，一起联猎人，而我还是没有掌机，所以总有一天要买PSP，我不甘心啊！！！

——山东泰安 苏世友

七曜■你的感受我能理解，我和我的老婆就是一起玩游戏走过来了，有那种同宿一树之荫；同掬一川之水的感觉。这里我给你出个主意，你不甘心就去努力，去找一个拥有PS3的女友，和她一起玩《真·三国无双5》，这样你的优越感和虚荣心就能陡然而升。

然后对着你的前女友说："你有小P没什么大不了的，我现在有大P了！"

『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

本期大话电玩也随着本刊的改版而改版，虽然从两页缩减成了一页，但选登的会员卡并不会怎么减少。因为我会对大家的文字进行精简，保留观点的精华进行选登，所以请大家以后的回函写的更为"内涵"。知音、知己，玩家都希望有人能陪自己一同游戏，能有一个玩游戏的同好作为女友当然更好，不过凡事不可强求，还是一切随缘吧……这里七曜祝愿所有电软的读者都能找到自己称心如意的另一半，游戏恋爱两不误，所以本期我们的第一个话题就是和大家一起聊聊这个永恒的青春话题。□主持/七曜

你是喜欢日式还是欧美游戏？

我喜欢日式游戏的精美，以及细腻的人物造型，而美式游戏那种爽快和直接表达的暴力血腥是我很欣赏的，二者缺一不可。——辽宁新宾 李岳

七曜■一直以来，东西方人的审美观都有着很大的区别，我也觉得日式的人物塑造的很棒，但在欧美人眼里，反而觉得不怎么样，传统和文化差异导致审美观两极分化。

当然是日式的，欧美游戏中也有好游戏啊，《战神》、《横行霸道》，但我讨厌欧美式的射击游戏。

——江苏常州 俞杰宝

七曜■口味问题，欧美人还觉得大多数日式RPG索然无味。上个月欧美射击游戏集体爆发，抵抗2、战争机器2、使命召唤5等席卷业界，估计你上个月没什么游戏可玩，呵呵。

当然是东方人做的游戏，美国佬的游戏感觉玩着无聊，剧情别扭。还是日式游戏好，像无双、天诛、FF等等，真是既玩得来又看得懂。

——贵州大方 陈涛

七曜■知音！你说的无双、最终幻想、天诛等，都是我的最爱，还有火纹啊、忍龙啊、恶魔猎人啊，也都相当棒。毕竟从小就是从日式游戏启蒙的，非常有感情，也非常的投入，有亲切感。

日式游戏绝对比欧美游戏好玩，原因是多方面的，最简单的原因就是欧美游戏菜单选择有拖慢现象，日式游戏绝对流畅，画面表现力极强，特别是SQUARE和CAPCOM。

——四川西昌 许强

七曜■这个，这个……日、美游戏可以说是各有千秋，对某种有偏爱也是正常的，不过因为游戏菜单选择有拖慢现象，拿这个来作为主要原因也太片面了。

个人还是比较喜欢日式游戏，但对欧美游戏也不讨厌，战神这样的神作，当然也体验过了。

——上海金山 徐雨冬

七曜■这位的同学的观点，基本代表了我国大部分的选择。因为东西方游戏文化和制作理念的差异，东瀛化的游戏显然更容易被国人所接受。

日式游戏，它比较符合东方人的审美观，不管是单机还是网游，丰富的剧情和可玩性，都比欧美好。欧美游戏偏重灰暗风格，日式游戏偏重阳光风格。——山东胶州 宋汉元

七曜■换个角度来看，你所谓的灰暗和阳光是因为你还处于学生阶段，涉世未深。欧美游戏的世界观和故事背景都比较成人化一些，而很多日式游戏的却有些低龄。

谈谈你对PSP3000的看法。

鄙视PSP3000！（因为我有PSP2000），虽然完美，但我总不能再买3000吧！汗~~~~哈哈！没关系！诅咒PSP3000永远破解不了！

——江苏兴化 冯文伟

七曜■3000的上市，基本是面向新用户的，老用户们也不必愤愤不平，推出新型号是业界的规律。3000的破解目前还在攻关阶段，不过破解也是迟早的事情。哈哈！给你一个买3000的理由，买一台《纷争 最终幻想》的同捆版PSP3000吧！

我觉得PSP3000在硬件方面的提升是有目共睹的，但其游戏性方面的提升不如NDSI，或许这就是PSP3000发售以后销量不佳的原因。

——浙江绍兴 何嘉宁

七曜■本身PSP只是掌机，就算硬件如何提升也不会有什么飞跃，PSP和NDS本来比的就不是性能。而且PSP凭借其多媒体功能，在多个领域拥有销售市场，DSi的拓展功能也有这种倾向，但限于本身机能所限，还是没什么大期待可言。

改进都还不错，手感更佳，屏幕更清晰……我更关心的是电池容量方面……能打更久那就完美了。

——重庆沙坪坝区 傅航

七曜■其实感觉PSP3000的上市只是针对新用户，就是那些还没有入PSP的玩家，因为改进的地方都是些门面工夫。电池方面我告诉你一个办法，我去年春节回家的时候，因为肩负攻略任务，所以在火车上还打PSP，半夜没电的时候，就换上一块备用电池，和手机一样处理就行。

我比较持保留态度，毕竟PSP2000发售仅一年就发售3000，或许PSP4000也会很快并且改动更明显。

——甘肃兰州 周南

七曜■推出新型号是所有硬件商的经销手段，无可厚非。PSP已经定型，如果期待它会有大飞跃的话，只能等PSP2了，而且就算PSP2上市了，PSP还会不断的推出新型号，榨取剩余价值是厂商的基本谋略，你看就像PS2到现在还在推出新型号。

嗯，PSP3000的改动虽然不是很大，但已经很强大了，要知道NDSI的那个录音才10秒，我一句歌词还没唱完呢。

——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜■DSi加的功能就现在来看，其实很鸡肋，但不知道以后会不会推出网络固件下载，还有对应新功能的专用游戏，当然，一些游戏的素质不会很高。PSP3000和DSL都是扩展型，本质都是圈新玩家的钱，所以不管是3000还是DSi都不推进购买。

『纷争』神速攻略·混沌之卷

英勇(BRAVE)攻击与HP攻击

本作为了体现角色的个性，游戏中每名角色都有其固有的特别技能和必杀技，而游戏中存在一个关键的英勇值，这些特有技的伤害值将直接与英勇值挂钩，英勇值高的话有可能瞬间扭转战局。首先不只是体力值，英勇值这个系统也相当重要，这个数值几乎是可以当作攻击力来看待，当这项数值低落时即使招式命中也无法造成伤害。英勇值能借由以○键发出的辅助技命中从对手身上夺取过来。玩家的初始英勇值是攻击的基本数值，也就是说，只要高过初始英勇值才能对对手造成伤害。另一方面，想要削减对手体力则是要以□键发动HP攻击。本作的战斗基本流程就是要以辅助技夺取英勇值，提高数值后再使出HP攻击。而英勇值还可以在战斗中通过破坏场地中的建筑物等手段得到增加。



英勇值是矛也是盾，玩家一定要尽量保证不能被对手将英勇值打完，否则进入破防状态，就会陷入绝境。英勇值在战斗中会有着大幅度的变动。

活用防御、回避和锁定至关重要！

在发动特定的招式成功命中后，会自动进入“追击模式”，这时攻击方可以选择使出辅助技或HP攻击。按R键是防御，防御方只要配合对手施展攻击的时机按下×键的话就能回避成功。战斗中当然也能够进行防御与回避，很难对付的远距离攻击也能用防御来反弹回去。另外场地上的墙壁可以直接跑上去，还可以破坏各种物件来改变地形，有着这些些移动上的高自由度也是本作的一大特征。至于战斗场地当然也准备了与各作品相关的场地。另外，本作中按△键能够上墙或者在建筑物上行动，这点对于躲避敌人攻击非常重要，要尽量多用来与敌人周旋。按R+△键能够迅速接近对手，而按L键能锁定对手，这点对于战斗也相当重要，在锁定状态再按L键就能解除锁定。L+R键则是逃跑。



一发逆转的EX终结技



在战斗画面中，位于画面最两边的棒状形计就是EX槽。只要在蓄满了EX槽后输入指令就可以发动EX模式。EX模式又称为EX爆发，这是要消耗EX槽的能量。这样一来不仅会提升角色的能力，体力也会渐渐回复。EX槽在攻击命中时或者取得特定道具之后就会上升。另外发动时会随着角色不同而获得移动速度提升等固有效果。并且角色招式也会随之变化，魔法威力大幅度提升，有效攻击范围也会变得更广。在EX模式中发动HP攻击，画面中就会显示指令，在这时候成功输入指令就可以发动EX爆发。这就是能一发逆转的EX终结技！在战斗中，系统会提示出现称为“EX核心”的道具，获得以后会令EX槽大幅上升。这是战斗中重要的道具，对手也会去抢，如果对手放动了EX技，玩家需要连按○键来防御。

DISSIDIA FINAL FANTASY

□文/七曜

PS Portable PSP	本刊译名：纷争 最终幻想		2008年12月18日	
	格斗	SQUARE ENIX	6090日元	日版
	UMD	1-4人	352K	15岁以上

指令作战！瞬间将ACT变为RPG！

在本作中，除了普通的动作战斗之外，还可以通过“指令战斗”的方式进行游戏，采用这个方式的话，就算是不擅长动作游戏的人，也可以借由从菜单来选择指令的方式，随心所欲地操作角色作战，不过AI的移动控制的很差，并不推荐。当通关后的奖励点数到达一定点数后开启。然后在“オプション”菜单中选中“バトルモード”，切换为“コマンドバトル”。这些指令对于系列的核心玩家来说，都是非常眼熟的，充满了《最终幻想》的风格，依照状况来选择合适的指令战斗，真是回归到真正的《最终幻想》作品了！比如“たたかう（战斗）”对应英勇攻击，“ひっさつ（必杀）”对应HP攻击，相当人性化。

全角色最强专用武器性能解读！

姓名	武器	性能
光之战士	バーバリアンソード	攻击力+68，バトル开始BRV+40%，ダメージカット+10%
菲利欧尼尔	ワイルドローズ	攻击力+68，DEF-1，激突BRVダメージ+40%，EXフォース吸收距离+3m
洋葱剑士	オニオンソード	攻击力+68，バトル开始BRV+40%，BRV基本值への回复力+30%
塞西尔	ライトブリンガー	攻击力+69，物理ダメージ+20%，パラディン时にATK+2
巴兹	ドルガンの剑	攻击力+68，バトル开始BRV+40%，LUK+3
蒂娜	マディンの角	攻击力+67，BRV+40，EXモード时间+40%，EXコア吸收量+20%
克劳德	フェンリル	攻击力+69，物理ダメージ+20%，激突BRVダメージ+20%
斯考尔	ライオンハート	攻击力+68，バトル开始BRV+40%，EXフォース吸收量+20%
齐丹	オズマの欠片	攻击力+67，バトル开始EX+25%，追击BRVダメージ+20%
提达	ワールドチャンピオン	攻击力+69，BRV-40，EXフォース吸收量+20%，召唤チャージ回复量+2
加兰多	ギガントアクス	攻击力+70，DEF-2，激突HPダメージ+40%，ダメージ+10%
皇帝	マティウスの恶意	攻击力+66，HP+307，DEF+1，魔法ダメージ+20%，リジェネ回复量+30%
暗黑之云	永远の暗	攻击力+67，BRV+40，EXモード时间+40%，魔法ダメージ+15%
高贝萨	ゼロムスの结晶	攻击力+67，HP+307，DEF+1，魔法ダメージ+20%，激突HPダメージ+30%
艾克斯迪斯	エヌオーの杖	攻击力+67，BRV+40，EXモード时间+40%，魔法カウンターカ+20%
杰夫卡	妖星乱舞	攻击力+66，DEF+2，EXコア吸收量+40%，EXコア出现频度アップ
萨菲罗斯	片翼の天使	攻击力+69，EXフォース吸收距离+5m，バトル开始EX+15%
阿尔迪米西娅	シューティングスター	攻击力+67，HP+307，DEF+1，魔法ダメージ+20%，激突BRVダメージカット+20%
库加	テラの遗产	攻击力+67，HP+307，DEF+1，魔法ダメージ+20%，ギミックダメージカット+20%
捷克特	シンの牙	攻击力+68，BRV+81，追击HPダメージ+40%，物理ダメージ+15%
沙托托	クラウストルム	攻击力+67，BRV+40，EXモード时间+40%，バトル开始BRV+20%
卡菲拉斯	カオスブレイド	攻击力+68，バトル开始BRV+40%，EXモード时间+20%

在光的引导下向混沌进军！

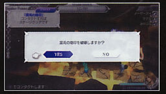
身份创建与时间奖励系统

首先是为玩家为自己起名字，请注意，虽然之后可以再次对名字进行修改，但会对奖励系统产生影响，所以最开始就请用自己最喜欢的名字。系统一开始会自动用玩家在PSP里的名字作为默认姓名。之后就会让玩家选择一周内，你玩游戏最多的一天是星期几，是用的七曜日来表示的。当玩家选择后，在PSP设定时间相对应的当天进行本作就会有额外的奖励。具体奖励在主菜单按□键来查看，大概有获得EXP值、AP值、GIL值、PP值的加成。月：星期一；火：星期二；水：星期三；木：星期四；金：星期五；土：星期六；日：星期日。而在读盘画面中则会出现系列传统的吉祥物——陆行鸟，它还会出现在玩家的状态菜单右下角，这里的陆行鸟会随着游戏的进度而慢慢前进，当到达途中画面所显示的宝物上时，就能获得改宝物。

故事模式流程解读

故事模式是本作的主打模式，一开始玩家必须先完成序章，这是强制进行的，可以视为游戏的教学关卡。通过之后就会正式进入游戏的故事模式，这里可以直接以FF1－FF10的第一主角来进行游戏，也就是正篇分为了10个大章节，玩家可以随意选择自己喜欢的作品先来进行游戏。

每个大章节又分为5个小章节，其中最后一关必然有原作中的宿敌BOSS守护，将其击败就算完成该章节。本文将以FF7克劳德的关卡——“宿命”，作为例关，来讲解流程的进行方式。如图，画面左上角是本次战斗中，玩家的行动点数（Destiny Points）。注意，这不是像战棋游戏那样，一格算一步的，只要没有阻碍，玩家可以直接走到混沌之烙印旁边过关。



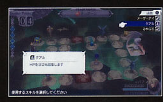
行动点数直接影响过关评价，不过，即使行动点数为负数，依然不会影响过关。地图上会有一个烙印，一般会是黑红色的，被称为“混沌之烙印”，只要玩家接触到它就能过关，不过有些关卡会是白翼状的烙印，这是“调和之烙印”，同样也是过关标志，只不过这关的BOSS会是光明阵营的战士而已。



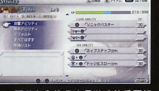
除了烙印，地图上还会出现杂兵和宝物。杂兵通常就是银色的，还有加上两把剑的，这种属于强化型敌人，而黄金色的杂兵则属于强敌，类似于无双系列中的阳炎化武将，与他们交手要当心。宝物则有很多种类，光箱子就分好几种，里面有金钱、PP值、装备等等，而红色的光球则是召唤兽，也是走到旁边就可以取得。不过一般的好评东西都会有封印，需要先满足一定条件后才能解除。

另外，如果你所在的格子临近着多名敌人，当你同其中一名发生战斗后，还会强制连续的和剩下的所有敌人开战，要三思，就算是取宝物，如果旁边也有敌人的话，也会进行强制的战斗。而且通过战斗是可以获得DP点数的奖励的，只要在战斗中满足一定的条件就行，具体条件可以在战斗前，选中敌人时查看到。所有关卡都可以反复打，如果遇到暂时打不过的敌人，或者拿不到的宝物可以提升实力后再来获得。过关后的奖励点数直接影响到通关后隐藏要素的开启。

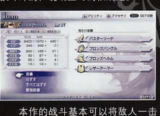
在战场上，画面的右上角，有技能可选，这相当于“地图武器”，可以直接消费选定目标的HP，也可以为自己回复。



只要不是战斗状态，就可以呼出装备菜单，这里可以调整各种技能、装备等等。最早重要的就是技能，这是会随着人物等级上升获得AP值或者花费PP点数购买获得。是战斗的根本，你是不是觉得一开始角色的招式都很烂呢？对的，因为是特意设计让玩家来更换的。你可以针对不同的敌人来事先选择好克制的技能和装备。当玩家获得AP点数，就会加到所装备的技能上面，练满一个以后，就会出现新的技能招式。



而装备和饰品也是游戏的重要组成部分，装备除了攻击力变化外，还带有各种攻击效果，这点很关键，共分为武器、护手、头盔和铠甲；而饰品则可以最多同时装备3个，都有着各种辅助技能，不过部分饰品是会随机损坏外的，说明上写的很清楚。



本作的战斗基本可以将敌人一击死。对敌人造成重创的方法一般有两种，一个是终结技，也就是EX模式发动后，用HP攻击击中敌人，就会出现一个大□键的提示，这时按□键就会发动终结技。每个人的终结技在收招阶段都会有按键提示，如果输入成功就会加大伤害，终结技是一发逆转的最高境界，如果玩家的等级和实力都和强敌相差悬殊，又不想练级的话，就得利用终结技了。

还有一种就是连续技，系统部分讲过，本作中“英勇值”这个参数很重要，直接决定着战局成败，它既是矛又是盾，如果不先提高英勇值就无法伤害到对手，但如果英勇值被对手打完，自身的护盾就会被破除，这样一来很可能被对手一击死。也就是说，快速用连续技将对手的英勇值耗完是战斗的重点。当玩家一套招式连击中对手后会出现追击指令提示，就是按×键，当及时输入成功后，就要立刻按□键或○键来实现追击，只要按键正确，是可以实现连续追击的，这点必须掌握。在高难度下，敌人可不会傻待在那被玩家砍，他们会受身来躲避玩家的追击。同样玩家在被对手追击时也可以通过按×键来实现受身反击。玩家经常会看见战斗中，两方你来我往的进行受身和追击，这也是本作战斗的一个必须掌握原则。



↑对手发动终结技要连按○键防御。

战术心得！召唤兽能逆转战

本作并不是纯粹比拼技术的游戏，减少对手HP的HP攻击，以及提升HP攻击威力的英勇攻击，因为有这两种类型的攻击存在，所以繁衍出不同于一般对战动作游戏的战术。要打倒对手，就需要用HP攻击命中才行，但是使用英勇攻击的话，就可以增加每一次攻击的伤害量，所以需要考量优先使用哪种攻击才行。如果不经思索乱打一通，往往会出现原本有利的攻击，最后因为HP攻击的威力差距导致战败。所以玩家要先了解HP攻击与英勇攻击之间的关系，这是本作系统的核心部分，角色动作本身其实并不复杂。另外，和要视状况运用上述两种攻击一样，召唤兽也是本作的重要战斗手段，装备以后，按R+○键来发动，虽然在每场战斗中只能使用一次，不过却可以提升或削减自己与对手的英勇值，或是随机变动。即使被逼入了劣势，也可能因为使用了召唤兽而逆转战局。要在攻击还是防守时使用召唤兽这都要站在战术角度来思考。

卡奥斯阵营没有故事模式！

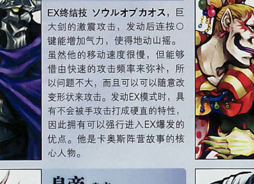
本作的游戏模式，总共分为故事模式，快速对战模式，卡片游戏模式和通讯对战模式四种，另外还有博物馆等多种资料鉴赏模式。故事模式可以多周目进行，在通关一次后会出现专用的隐藏角色。而且还在关卡中设计了很多DP奖励，如果玩家使用的角色等级不够，可能在初次游戏时拿不到，所以可以在提升角色等级后再来挑战。当把故事模式的所有关卡全部通过后，就会出现真・结局。要说明的是，卡奥斯阵营的角色是没有故事模式的，但这并不代表卡奥斯阵营的故事性相对就会比较薄弱，只要用科斯莫斯阵营角色进行故事模式时，其中也会有很多卡奥斯阵营角色故事的描写，双方是相互穿插的。其实卡奥斯阵营的剧情非常有趣，并不是一味的毁灭一切，而是分为了破坏世界和支配世界这两大派别。游戏中设计有PP点数，可以利用从故事模式和快速对战模式获得PP值来开启一些新要素和新的BGM，内容非常丰富，例如卡奥斯阵营角色的直接使用权，召唤兽还有众角色们的隐藏服装。



↑四大游戏模式想要全部开启的话，需要将故事模式，包括隐藏关卡全部打通。



加兰多 ガーランド



EX终结技 ソウルオブカオス，巨大剑的激震攻击，发动后连按○键能增加气力，使得地动山摇。

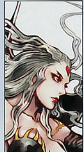
虽然他的移动速度很慢，但能够借由快速的攻击频率来弥补，所以问题不大，而且可以可以随意改变形状来攻击。发动EX模式时，具有不会被手攻击打成硬直的特性，因此拥有可以强行进入EX爆发的优点。他是卡奥斯阵营故事的核心人物。



皇帝 皇帝

EX终结技 绝对支配，借用魔物之力，支配对手的精神力。在攻击前输入正确的提示能够吸收敌人的HP，发动HP攻击时，能将对敌人造成的伤害转化为自己的HP。

一个技术型角色，操作比较另类，会使用到处乱放陷阱，这种令人非常烦恼的战法，这却与他非常惹人厌恶的个性相当搭配。不过要是由玩家操作，所以是很强的。重点要活用地形来战斗。



暗黑之云 暗黒の云

EX终结技 超波动炮，战力全开，施展令人绝望超威力波动炮。按○键来蓄力，当能量达到120%时，瞬间放开。可以用HP攻击取消其他攻击。

这是一个牵制型角色，能使用触手攻击，通过按键时间能使技能发生变化，能使用魔法来攻击。EX模式发动后，就能使用原作中终结技——超波动炮。从战斗胜利后的姿势能看到她的妖艳。



高贝萨 ゴルベーザ

EX终结技 双月，施展出强大的魔法，召唤黑龙攻击敌人。需要左右两个槽中同时输入正确的指令，按R+□键，一击就可以将敌人打成破防状态。

他的特殊能力是其他所有角色都没有的，可见制作人对他的优待。能够同时使出近距离攻击和远距离攻击，因为他能瞬间移动。用瞬间移动就能轻易实现远近距离的双重攻击。



艾克斯迪斯 エクスデス

EX终结技 宇宙の法则が 乱れる！ 操纵宇宙中次元空间的“无”之力攻击。按住○键蓄力，当时数值到0的时候放开。

可以进行空中冲刺，具有名为磁场转换的瞬间跳跃能力，以防御后的反击技而得意，即使不移动也能进行战斗。若能好好活用4种防御，就能格挡住全部攻击，是个当身技型角色对操作的要求相当高。



杰夫卡 ケフカ

EX终结技 裁きの光，究极召唤术，超强魔法的惊天一击！在空中按×键可以自由控制移动，并且可以改变魔法的运动轨迹。

原作中狡诈的魔法师，因为魔法轨道会有两个阶段变化，在与玩家对决时会显现出效果。EX模式下不规则的轨道则会有三个阶段变化，能让对手更加烦恼。是一名在与玩家交战时，才更能彰显其欺骗技巧的角色。



萨菲罗斯 セフィロス

EX终结技 スーパーノヴァ，原作中的终结技重演，连续的魔法轰击！连按○键威力上升，在空中按×键可以自由控制移动，按R+□键，发动“心无天使”，命中后对手的英勇值变为1。

他的特征在于“无影剑”这种高速斩击，并不只是行动动作速度快而已，而且招式的起手速度也很快，加上武器的攻击范围也很广，动作同样华丽。



阿尔迪米西娅 アルティミシア

EX终结技 时间压缩，同样是原作中的终结技，强力的魔法轰击！能量槽里对应着按○键，按R+□键，发动“时之咒缚”，让对手一定时间内无法行动。

操纵魔女有种玩射击游戏的感觉，她拥有骑士的剑、弓箭、斧头以结合魔法攻击。老是被对手近身紧逼就会战斗的很辛苦，要与对手拉开距离来周旋，HP攻击是由冲击波等原作招式改编而成。



库加 クジャ

EX终结技 ラストレクイエム，最后的镇魂曲！强力的连续魔法发射！连按○键攻击回数上升，以浮游形态移动，并且跳跃、落下、着地、浮游时会自动发动圣光或核融术。

库加的特征在于具有惯性的独特浮游感觉，如果从核融术连续接到核融术，以相同系统的魔法来进行连续攻击的话，伤害值就会变得很高。



捷克特 ジェクト

EX终结技 キング・オブ・ザ・ブリッツ，变身为原作中BOSS形态，战斗力大幅度提升。当游标移动到能量槽的中央时按○键，按中后威力上升。即使起手式攻击没有命中敌人，也能形成连击。

这是一个格斗型角色，他是本作中唯一一个会衍伸出连绵不绝招式的角色，拥有强大的破坏力，近身非常得意，变身后战斗力会提升。

Check Up! 隐藏角色



沙托托（シャントット）

EX终结技 ブチ切れ，使用超强力魔法乱轰，快速按中所有魔法，就算HP攻击命中也不会减少英勇值！发动后限时内连续选择所有魔法进行攻击。

在本作中以科斯莫斯阵营的隐藏角色身份参战，是最强角色之一。她的特征是“魔法升级”，使出的魔法会对应英勇值的高低而有所不同。想要把她运用自如就需要彻底了解英勇值系统的机制，可以说是比较适合核心玩家的角色。



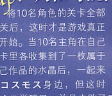
卡菲拉斯（ガブラス）

EX终结技 ミストナック，将所有憎恶具体化后释放出来，按R键发动技能选项，按○键决定。

在EX爆发后，除了状态和性能大幅强化后，招式的性能也大幅改变。EX模式中，招式变得特别霸道，而在通常形态下，英勇攻击的性能很不错，是一个既好上手，但想完全掌握又不是特别容易的角色。



Check Up! 调和与混沌的最终决战！





将10名角色的关卡全部通关后，这时才是游戏真正的开始。当10名主角在自己关卡里各收集到了一枚属于自己作品的水晶后，一起来到**コスモス**身边，但这时**カオス**觉醒了，并且击败了**コスモス**。这时光之战士们只有依靠自己和手中水晶的力量来战斗，这是就会出现新的战斗场地——Shade Impulse，这里可以任意使用玩家已经获得的全部角色。

本关卡一共分为四大章节，游戏进行方式与之前相同，如果打不过敌人可以选择练练级。一路再次击败了10名BOSS后，就会与**カオス**正式对决，这里主要还是以打游击战为主，多利用终结技将其轰杀，注意，这个BOSS要打连续3次，胜利之后众人都带着自己的水晶回到属于自己的世界中去了……

Check Up! 隐藏要素公开！超强之敌现身！

当通关后，请耐心等待，游戏会自动回到主菜单。这时开启“**デュエルコロシアム**”模式，这是一个利用卡片来推进行程，但实际还是靠战斗来进行的游戏。另外就是会出现3个新的隐藏关卡——传说之淑女、赎罪之武人、究极之幻想，这三个关卡的难度都很高，特别是最后一个“究极之幻想”，没有90级以上基本不用来挑战。



“传说之淑女”是属于FF11的关卡，一共有5关，每关必须将敌人全部清除才能过关，其中要与光明阵营的10位英雄依此交手，最后要对战FF11中的角色沙托托，通过之后，购买就可以使用她了。

“赎罪之武人”是属于FF12的关卡，一共有5关，每关必须将敌人全部清除才能过关，其中要与黑暗阵营的10位BOSS依此交手，最后要对战FF12中的BOSS卡菲拉斯，通过之后，购买就可以使用他了。

Check Up! 超越FF——究极之幻想

"究极之幻想"是最难的一关，同样分为5个章节，将会与游戏中的全部敌人再次交手，敌人的平均等级有100级，装备也全部是最强的。推荐使用角色为FF11中的沙托托，如果还没获得，那么推荐用FF6的蒂娜。因为用魔法打游戏战与敌人周旋是一个相对比较容易的方法。在战斗之前推荐玩家最好先进行"传说之淑女"、"赎罪之武人"，这样能锻炼等级，而且能拿到召唤兽拉姆，还可以获得素材，到商店里换取角色的最强武器。



这部分5关一共有22名敌人+1名BOSS，包括了光明和黑暗阵营的全部角色，是按顺序来出场的。如果你对自己的实力没有太多自信的话，不推荐与敌人连战，每关只有一个回复道具，要在关键的时候使用，不是迫不得已就推荐用地图道具来回复。在装饰品方面，要尽量多装备战斗开始时就增加英勇值和EX槽的装备，这点很重要，英勇值是胜利的关键。第一关是光之战士、菲利欧尼尔、洋葱剑士和塞西尔，开战后与敌人立刻拉开距离，主要是用沙托托的连续HP魔法攻击来消耗敌人的英勇值，然后利用终结技重创敌人。要耐心战斗，反正没有时间限制。第二关是巴兹、蒂娜、克劳德、斯考尔，依然用游击战，不过这几个对手的场地环境比较差，要多利用△键来躲，尽量不要与敌人针锋相对。

第三关，这里守关的是齐丹、提达、沙托托、加兰多和皇帝，沙托托很好对付，因为场地开阔，很好开展游击战。加兰多的行动超慢，又容易中魔法，是最好对付的一个，只要不贪心，看他过来了以后立刻与其拉开距离即可。第四关有暗黑之云、高贝萨、艾克斯迪斯、杰夫卡和萨菲罗斯。这里最难对付的就是萨菲罗斯了，他一开始必然会召唤卡班库尔，使用红宝石之光后，玩家的在战斗前提升的英勇值就白费了，所以在战前玩家要装备上召唤兽拉姆，然后在战斗一开始立即使用，就能封印萨菲罗斯使用召唤兽了。

最后一关的敌人有阿尔迪米西娅、库加、捷克特和卡菲拉斯，捷克特和卡菲拉斯，比较好对付，而阿尔迪米西娅和库加两个魔法型角色只能凭玩家的技术了。当玩家全灭了光明和黑暗阵营的全部英雄后，最强隐藏BOSS——究极卡奥斯就会登场。它的行动规律基本和作为最终BOSS时一样，但等级上升了不少，建议开战前将EX槽加满，英勇值极限，然后开战后就立刻发动EX爆发，尽量用终结技来战斗，然后利用回避+远程魔法来蓄EX槽，胜利后会提示完成任务——"世界末日"。

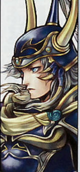
Check Up! 调和之神&混沌之神

科斯莫斯（コスモス）

调和之神，光明阵营的首领，她召集了10名光之战士来对抗卡奥斯，虽然在游戏终盘被卡奥斯击败，不过10名光之战士依靠自己和水晶的力量击败了卡奥斯，COSMOS的名字出自希腊语，是"调和"、"光明"、"秩序"的意思。

卡奥斯（カオス）

混沌之神，本作黑暗阵营的首领，想要利用众BOSS来统治世界，他是本作中的最终BOSS，也是最强隐藏BOSS，游戏中的绝对最强，战胜他能获得无比的荣誉感和成就感。CHAOS是"混沌"、"黑暗"、"无序"之意，与COSMOS相对。



光之战士 ウォーリアオブ ライト

EX终结技 オーバーソウル，发动闪光般的犀利攻击，连续攻击敌人。发动后按提示，控制方向键"上、下、左、右"来输入，同时带有防御力上升的效果，还能反弹敌人的魔法，在进行连续攻击时，会出现光之剑辅助攻击。

使用剑和盾作为武器，有很多实用，而且又非常均衡的技能，攻防两面都很优秀，相当容易上手，又很强。





蒂娜 ティナ

EX终结技 ライオットソード，双手同时发动无数的真空刃将敌人撕裂！发动后将左键和○键同时连按，威力上升，在空中按×键可以自由控制移动，并且按○键和□键可以连续发动魔法。

她远近距离都是用魔法来攻击。效果会随着蓄力时间产生变化的魔法终极火焰术相当强。如果蓄力时间短感觉就像是快速的散弹枪。



菲利欧尼尔 フリオニール

EX终结技 ファービッドブレイザー，使用全部武器，依次对敌人进行连续攻击。发动后在攻击前输入正确的提示能够吸收敌人的HP，发动HP攻击时，能将对敌人造成的伤害转化为自己的HP。

他在本作中能使用原作中的8种武器——长剑、短剑、斧头、枪、杖、弓箭、盾、空手。擅长于地面战，相对而言空中战就有些苦手，是个偏重陆战型角色。

克劳德 クラウド

EX终结技 超究武神霸斩，怒涛般的连续攻击，最强的终结技！连按○键威力上升，然后可以一击破防，HP值越高攻击力越高。

角色浅谈：克劳德的人气在整个系列中也是属一属二的，在本作中，他的单击伤害输出非常高，原作中的招式也都照搬到本作中。因为在FF7本传中克劳德的武器非常单调，所以在本作中采用的是AC里的造型。



洋葱剑士 オニオンナイト

EX终结技 にんじゅつ，忍者模式时，巨大手里剑攻击，需要菜单中寻找**しゅりけん**；**だいまほう**，贤者模式时，强力魔法一击，需要在菜单中寻找**ホーリー**！

速度型角色，回避力高。有很多迅猛的爽快攻击，是个容易上手的角色，只不过攻击范围有限。在剧情方面则是有相当具有攻击性的事件。性格上却很有幽默感，但并不会让人感到讨厌。





斯考尔 スコール

EX终结技 连续剑，与原作中同名的终结技，发动后在能量槽里对应处连按R键，最多8次，武器进化为狮子心，攻击范围变广。

近身攻击中拥有很多连续技，是一名很正统的角色。在武器和终结技都忠实的呈现出原作。EX状态爆发后就会使出"连续斩"，武器会自动转换成为最强武器"狮子心"，并且还会有弹壳从枪刃中飞出来。



塞西尔 セシル

EX终结技 ダブルフェイズ，光与暗交织出的合力攻击，给予敌人巨大伤害！需要左右两个槽中同时输入正确的指令，攻击力提升为通常状态的1.5倍，按R+□键，可以进行瞬移。

在原作中无法从圣骑士再转职回黑骑士，但本作中却可以让两个职业自由切换，方法为：使用地面HP攻击时为黑骑士，而使出空中HP攻击则会切换为圣骑士。

齐丹 ジタン

EX终结技 リバースガイア，速度大幅度提升，以压倒性的优势连续攻击敌人。发动后连按○键攻击回数上升，并且能够空中连续十段跳，踩着着落点跳跃后无敌。

整个游戏角色中，跳跃力最强的一位，很好的重现了他在原作中攻击次数很多的感觉。灵活、闪避力强是他的优势，他的战斗优势就是空战，EX技状态时，也重现了原作中的怒气升华，很棒！



巴兹 バッツ

EX终结技 魔法剑二刀流 **みだれうち**，集结全部同伴的力量（武器），使出强力一击！发动后依次按方向键"上、下、左、右"来输入，按R+□键，发动HP攻击时，如果等级与对手相同，那么威力上升。

本作最有特色的角色，或者说是最没有特色和平庸的角色。可以模仿所有其他角色技能，可以用各角色的多种技能进行连击。



提达 ティーダ

EX终结技 エース・オブ・ザ・ブリッツ，与原作一样，连续攻击后，用闪电球给予敌人致命一击！当游标移动到能量槽的中央时按○键，按中后威力上升。带有自动加速效果，HP值越高攻击力越高。

借由良好的运动神经在战斗，攻击力和速度都非常棒！不仅是近战得意，在他运动中的游击战也很强，HP攻击中有很多与原作相同的必杀技。



被红发魔王编织的诅咒，在荆棘森林之中埋藏。

Bandai Namco Games的传说系列今年最后一部大作《心灵传说》延期一周在12月18日发售，分为动画与CG两个版本。由10年前为传说系列献声的著名组合DEEN的新歌《永远的明天》作为游戏的主题歌，在玩家耳边响起。传说系列的资深粉丝们听了之后都会感到不少感动吧。

说实话，玩惯了传说系列的人对于CG版的人设与过场画面恐怕不太容易适应，毕竟传说不是FF。负责制作3D动画的“白组”在日本也是比较有名气的，他们制作的CG人物形象中规中矩，不过在这个游戏里的表现似乎显得呆板了一些。从游戏宣布制作CG版那天开始，不少传说饭们就表示反对，游戏上市之后动画版与CG版的销量比例似乎也说明了这一点（笑）。不过在游戏里面，除了过场动画之外，两个版本的游戏内容是没区别的，无论选择哪个版本进行游戏都可以，当然动画版更值得推荐。



←游戏的容量(2Gb)达到了NDS游戏的新高度，游戏内容也十分丰富。

TALES OF HEARTS™

□文/猴子

NINTENDO DS NDS	本刊译名：心灵传说			2008.12.18
	角色扮演	NBGI	6650日元	日版
	卡带	1人	2Gb	全年龄

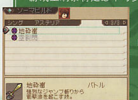
游戏战斗系统



在地图上碰到敌人之后即发生战斗。本作的战斗系统是从《宿命传说》系列的“AR-LMBS”进化而来的“CNAR-LMBS”系统（组合线性动态战斗系统），角色使用物理攻击和必杀技、术技（魔法）进行战斗。战斗的时候消耗的是体力槽上方的行动槽（EG），根据它的多少，主角可以使出各种技能。在战斗的时候，除了场上的3人，场外的角色也可以发动援护攻击，或者与主角一起使用合体技。除了本作的角色之外，系列中的著名角色如罗伊德、袭达斯等人也作为隐藏的援护和合体攻击角色出现。在战斗之前，可以将其他角色的技能以及合体技设定在下屏（最多可设置4个），战斗的时候点击就可以使出。

SOMA的使用和升级

SOMA是本作特有的，是具有心灵战斗能力的人使用的武器，种类各异。装备了SOMA之后可以通过“ソーマビルド”（Soma Build）来激活自身的能力，包括各种加成、新必杀技的习得等等。Soma Build需要消耗一定量的素材，因此在游戏里刷素材是必不可少的。Soma Build达到一定程度之后，就可以进行升级，即Soma Evolve（ソーマエボルブ）。根据进化种类的不同，角色的成长方向也不一样。



关于SPIRIA

SPIRIA（スピリア）就是Spirit（精神）。游戏中主角和同伴们使用SOMA（精神力）进行战斗，由于某种原因，世界上人们的心灵状态发生变化，有时候甚至会崩坏，这就是所谓的デスピル病（心病）。在固定剧情的时候，玩家可以看到有的人头上出现一个对话框一样的标记，这时候调查就可以进入此人的内心世界（スピルメイズ）。内心世界如同迷宫一般，将这里的心魔消灭才能解决病痛。但是需要注意的是在迷宫中的行动步数是有限制的，一旦耗光就直接GAMEOVER，必须边走边寻找补充才行。



治愈石与饰品



本作的“治愈石”是相当于系列中料理的系统，在战斗之后根据条件不同而对角色的体力与EG进行补充。治愈石可以在卖场补充，另外也可以对这个系统进行强化，使主角携带的治愈石更多，容量更大。饰品可以购买，也可以通过合成自己打造。当旧的饰品不用的时候，可以在卖饰品的地方花钱还原成素材。这对于节省稀有素材是很重要的。



开端

在荆棘森林中沉睡的公主 做着千年之梦
她的长发像宝石般碧绿 脸颊如同玫瑰色的水晶
在荆棘森林中沉睡的公主 长眠不醒的悲哀囚徒
被红发魔王编织的的恶毒的怨念诅咒
在荆棘森林的深处 一直沉浸在梦中
世界在梦中见到的景象里消失
坠落的黑色月亮 崩溃的白色月亮
她在梦中祈愿 遭受魔物吞噬
珍珠般的泪滴四散碎落
在荆棘森林中沉睡的公主 被包裹在刺丛中
直到恶梦出现 直到勇者将恶梦阻止……

这首预言诗在世界上流传了很多年。吟唱这首诗的，是一个身穿红衣的魔法使者。她在追赶一对兄妹，琥珀和她的哥哥翡翠（一个大男人起这个名字总觉得怪怪的）。魔法师追赶他们，是因为“那个女子”就潜伏在琥珀的心中。就在他们二人被逼到悬崖边缘的时候，琥珀带着哥哥一起纵身投向汹涌的海浪，那个魔法师没有抓住他们，但是，他们跑不掉的……

失去感情的少女



镜头转到海边渔村希布尔，我们的故事就从这里开始。主人公辛格被爷爷塞库特一顿暴锤打醒，开始日复一日的锻炼。突然有人通知爷爷说附近有个人家的女儿得了心病，一向对美女来者不拒的爷爷二话不说就给人看病去了（色老头……），倒霉的辛格只能留守在家。没事就出门转转吧，结果辛格在海边发现了两具……啊不，是两个被冲上岸的活人，正是前一天晚上跳海逃生的那对兄妹。好心的辛格想给琥珀做人工呼吸，不料这个少女醒来之后立刻把他当成色狼扁了一顿。早晨刚起床就挨了两顿打的辛格听说他们两个是来找塞库特的，就把他们带到了家里。

不过爷爷还没回来，琥珀想借一件SOMA（也就是武器），于是辛格带他们到了村子北边的山上，那里封印着辛格的母亲用过的武器。三人刚刚拿到那只杖，那个红衣魔法师就追来了。以辛格的实力是无法与她对抗的，在这千钧一发之刻，及时赶来的爷爷帮辛格挡住了攻击，自己身负重伤，琥珀也失去了意识。辛格他们只好先逃回了家里。为了帮助琥珀摆脱精神的痛苦，辛格使用心灵链接，进入了她的内心世界。

人的内心世界就像迷宫一样。辛格在迷宫深处找到了藏在琥珀心中的“那个女子”——利琪亚。辛格以为她也是心魔，冒冒失失地出了手，结果因为无法控制SOMA的力量而被强行弹了出来，琥珀的心灵之花从体内钻出突破天际，变成无数碎片（**スピルン**）散落在各地。当辛格与翡翠注意到的时候，琥珀已经变成了没有感情的三无少女（精神分裂了……），只有善良之心的碎片留在她身上。与此同时，伤重不治的爷爷告诉辛格必须把琥珀的散落掉的心灵碎片找回来。老头交代了几句遗言之后就撒手西去了，辛格在翡翠的帮助下安葬了爷爷，与这对落难兄妹一起踏上了寻找心灵碎片的旅程。

沿河之街与钟乳洞

琥珀的心灵碎片散落在世界各地，现在只能靠她的反应来寻找最近的碎片。三人来到了沿河之街丘诺斯（**キュノス**），在这里他们看到一位御姐正在遭受不良大叔的欺负，于是上前相助。得救的御姐原来是专门给人送货的，独自背着足有一吨重的行李走起路来面不改色，看来刚才根本不用帮她……这位名叫伊内斯的美人还兼职卖SOMA武器。救妹心切的翡翠以自己的人生作为担保，从她那里得到了双弩弓的装备，正式加入了队伍。



这里的天文学家尤克里斯最近得了病，应该是受到碎片的影响。辛格等人从他的助手那里得到情报之后，立即前往镇子西边的拉格斯钟乳洞。在洞中可以找到不少好东西，天文学家就在地下三层那里。他心中的恐惧正是碎片造成的，辛格和翡翠立刻潜入他的内心，在迷宫深处有一只巨大甲虫，干掉它之后就能拿到恐怖的碎片了。

好不容易找回一块碎片，但是琥珀在恢复了感情之后变得极其胆小，见什么都怕。看来只找回一部分情感是治不好精神分裂的。大家送天文学家回去之后，带着由三无少女变成胆小鬼的琥珀继续寻找其他碎片的下落。

交易之街的少女画家

众人离开丘诺斯的时候又碰到了御姐伊内斯，从她那里得到了连念石，作用是在存档点可以选择进入以前通过的心灵迷宫进行冒险。随后大家一直向南前进，在半路休息的时候遇到了偷袭的怪物，幸好一个使用SOMA的少年骑士路过救了众人。这个少年是教会骑士团的卡尔塞多尼，似乎很看不起辛格他们。如此狂妄的家伙不理他也罢，众人继续前进来到了交易之街汉泽拉，遇到了萝莉面孔的少女画家贝利露，她也会使用SOMA。这里的人们都疑心重重，似乎也是受到碎片的影响。

辛格等人受到这里商会首领陈大人（貌似是个中国人）的邀请，担任护卫工作。还没等他们答应下来，超龄萝莉贝利露突然冒了出来，告诉大家说陈大人当初就是用这个手段骗了她，毁了她的宫廷画家之梦。陈大人则指责贝利露是因为开小差打盹导致货物被强盗劫走的。由于疑心，双方的误解不能消除。大家找到贝利露，发觉她身上果然有碎片的反应，于是立刻进入她的内心世界。在心灵迷宫里有黑白2个贝利露（这个少女的内心还蛮复杂的……），依旧不相信大家。辛格和翡翠无奈之余只好在迷宫深处消灭了心魔，取回了疑心的碎片。

山顶的誓言与温泉乡骚动

当辛格他们回到旅店的时候，琥珀却不见了。在这里住宿的一个女子留下了一封信，落款是结晶骑士团的贝利多特，她绑架了琥珀，让他们拿碎片到古利姆山顶来交换。这时贝利露也加入了队伍，三人来到了这座因为地震而不断塌方的山上，有的地方需要将石头推下去才能开出新路。两人七绕八绕来到山顶，贝利多特和琥珀果然在那里。语不投机的双方大战一场，贝利多特双拳难敌六手，只好饮恨而去。琥珀得到了疑心的碎片，这时又地震了，她被困在断崖的另一侧。辛格冒着生命危险带琥珀跳了过来，琥珀对辛格的感激使疑心的碎片转化成了信赖的碎片，感情这东西真是很难捉摸透的，不是吗。

大家回到交易之街的时候一切已经回复正常了。琥珀的碎片又有反应，这次目标是帝都。但是这里到帝都路途遥远，大家必须到南边的贝迪罗特港坐船。贝利露脱离队伍之后又在港口与大家相遇，正式加入。大家乘船来到了西部欧德麦因港，一直朝东南走，来到了温泉之乡古斯，这里是休养的好地方。贝利露和琥珀一到这里就被顽皮的小孩撞到水中，琥珀居然旁若无人地打算脱掉湿了的衣服……原来她的羞耻心还没有恢复，还好及时被拦了下来，否则这个游戏绝对不会是全年龄的了（笑）。

琥珀和贝利露到温泉浴池里更衣顺便泡澡，而辛格却打听到结晶骑士团的人也在这里。如果贝利多特遇到她们的话……不详的预感果然应验了。辛格脑子也不走便冲进浴场想帮助琥珀与贝利露二人，结果自然可想而知。前一分钟还是敌人的三个女子看见男人闯进来自然是尖叫+同仇敌忾，将辛格暴打一顿扔了出来。从此之后辛格的色狼帽子是跑不掉了，传说史上最倒霉的主角估计就是他了吧……

与结晶骑士团的遭遇

结晶骑士团的队长卡尔塞多尼也在此地。他已经找到了琥珀的心灵碎片，还打倒了翡翠，之后无视辛格一行向帝都出发了。托辛格偷窥女子浴场和殴打结晶骑士的福，温泉乡的村长也把他们当成了坏人，要他们立刻离开。这是伊内斯又来了，将一封信交给辛格，让他带到帝都的一个商人那里。临走的时候，辛格遇到了精灵温达姆，得到了带有火属性的戒指，按Y键可以发射火焰，可以暂时阻止路上的敌人，也可以烧掉一些障碍物。

为了尽快赶往帝都，辛格一行按照伊内斯的建议从安地尔山道前进，可以赶在骑士团前面到达。山洞里机关很多，有的地方的机关需要用刚得到的火焰戒指打开。另外蜘蛛网必须用火烧掉，不然撞在上面很难挣脱，还会引来敌人。



大家好不容易走出洞窟（在出口最好回复+存档），赶巧撞到了路过的骑士团。为了夺回琥珀的心灵碎片，辛格向卡尔塞多尼发出挑战。被激怒的卡尔塞多尼决定单挑他们三个。战斗胜利之后就可以夺回琥珀的羞耻心碎片了（如果失败也不会GAME OVER，碎片在后面的剧情中还可以拿到）。骑士团离开之后，辛格在地上捡到了一个项坠，这是卡尔塞多尼的东西吗?

帝都艾斯特雷卡

大家来到了帝都，却遇到了骑士团与正规军发生争执的事件。原来结晶骑士团是教会的武装组织，因为在帝国统一世界的战争中立下功勋而备受信任，所以一直被军队的人嫉恨。卡尔塞多尼与军队的士兵越吵越急，一怒之下要拔剑伤人。没脑子的辛格又要上去出头，因为SOMA没控制好，强大的波动居然把卡尔塞多尼震倒了。军队的人跑掉了，辛格却被骑士团抓走做了替罪羊。其他人没有办法，只好先把伊内斯的信送到帝都的商人那里再作打算。

辛格被带到了教会骑士团的总部，这里的教主阿卡姆是卡尔塞多尼的父亲（原来这小子是太子党，怪不得那么嚣张），他似乎与辛格的祖父也互相认识。他邀请辛格加入教会的骑士团，辛格犹豫不决。此时帝国正规军的首领格罗修拉上将前来兴师问罪，和阿卡姆大吵了一架。他们提到湖中都市夏鲁洛正有心病在流行蔓延，但是帝国军和教会都不打算去救治，而是将解救这些人的苦难当作

讨价还价的筹码。愤怒的辛格拒绝加入教会，因为顶撞阿卡姆被关了起来。被囚禁的辛格将项坠还给卡尔塞多尼，两人之间的矛盾似乎有所缓和。

与此同时，翡翠、贝利露与琥珀在伊内斯的朋友加奈特的帮助下，伪装成送武器的商人混进了教会。他们找到了辛格的武器装备（如果之前挑战卡尔塞多尼失败而没有拿到碎片，那么可以在这里拿到），又把辛格救了出来。骑士团的人想抓住他们，不料后院起火（送来的武器其实是火药），辛格等人在及时赶来的伊内斯的帮助下成功逃脱。因为欠这位御姐的人情，他们只好答应长期给她做帮手，长期做光杆社长的伊内斯终于有了4个手下，她也正式加入了队伍。这时候可以切换上场的角色了，场外的角色也可以进行援护攻击，用下屏幕控制。

悲哀的水上都市

夏鲁洛是帝国统一战争时沉陷的都市，现在这里大部分都被水包围着。这里的人们一说话就哭，整个都市笼罩在愁云惨雾当中，看来悲伤的碎片就在这里。辛格他们乘船来到市中心，遇到了一个叫玛琳的女子，在她的指引下，众人前去探访受贝利露崇拜的大画家斯米索纳，他因为缺乏创作灵感已经引退很久了。大家进入他的内心世界驱除了心魔，但是没有找到碎片。之后他们又去北边的别庄寻访一个因为恋人死去而整天悲伤到寻死觅活的女仆凯西蒂，同样没有收获。这时别庄的主人——玛琳突然精神崩坏，跑到水门那里要放水淹了这个城市。难道说碎片就在她的心里？

大家赶到东边的水门，玛琳已经启动了水闸，之后跳水自尽。辛格为救玛琳也跟着跳了下去。眼看大水就要冲向下面的城市，伊内斯凭借怪力一个人关闭了水闸。还好辛格和玛琳被冲到了岸上，大家一起进入了她的内心世界，在迷宫的最深处战胜心魔得到了悲伤的碎片。

玛琳和镇上的人都恢复了正常。辛格一行继续寻找其他的碎片，向娱乐都市尤莱奥前进。他们离开之后，水晶骑士卡尔塞多尼来拜见玛琳，原来她就是帝国的皇帝……

挑战勇者大奖赛



尤莱奥是一座娱乐设施齐全的城市，这里正在举行一年一度的勇者格斗大赛。大家在这里发现了心灵碎片，但是碎片被装饰在比赛的奖杯上。为了得到碎片，辛格等人报名参赛，但是因为翡翠和辛格不和，四个人分成了2组。经过一番过关斩将，两拨人都杀进了决赛。但是决赛的地点却是勇者之塔。众人好不容易到了塔顶，却被投机取巧的鞭子男抢先了。原来这个塔可以乘飞空艇上来么……

关键时刻主要矛盾上升，辛格与翡翠联手打败了鞭子男，之后两人又开始掐架，却被怪物偷袭，眼看就要坠塔身亡。这时琥珀的潜能爆发了，自己吸收了勇气的碎片，然后施展功夫打退怪物救了二人，意外地当选了本次勇者大会的冠军。从此之后琥珀正式加入队伍，而伊内斯却因为把全部赌注压在自己身上而破产了……

帝国军的阴谋与圈套

大赛结束之后大家去旅馆开了一间高级套房休息。贝利露因为替大家垫了住店钱而感到郁闷，来到斗技场画写生，辛格陪她一起前去。不料在这里他们遇到了那个红衣魔法师——因卡洛斯。辛格与贝利露被她很轻易地打败了，但是她却没有杀他们。这时帝国军的科学家柯奈文少将赶来，想请辛格他们一起合作，交换情报。琥珀在他的身上意外的发现了自己的心灵碎片，于是辛格答应与军队的人合作。谁知这只是一个圈套，众人被狂暴化的士兵袭击，被带到了帝国军的基地。

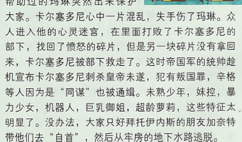


柯奈文将辛格等人囚禁起来，这时他们才知道偷袭他们的是利用SOMA技术将心魔凭依在人身上的强化士兵，这是军队为了对抗教会开发的秘密武器。但是没过多久伊内斯就混进基地救了大家。众人从牢房里脱出，好不容易绕到基地控制室，解开了3层不同的拼图谜题之后找到了柯奈文，被他逃掉了。随后他们又从反方向绕道追上了这个家伙，柯奈文见事情败露，就对自己使用了心魔凭依，妄图杀人灭口，结果他被众人灭口了……

疯狂科学家毙命之后，辛格等人被大批凭依兵包围，碎片也不知去向。这时候刚才那个仓库里的机器人突然冒出来保护了大家。原来他是2000年前负责保护利琪亚的机械兵昆采特，因为感知到琥珀心中隐藏的利琪亚，于是按照程序的设定保护她，加入了队伍。（这家伙怎么看都有点像战国BASARA里的毛利元就，就是颜色不一样……）

通缉犯大冒险

众人好不容易从森林里绕回了帝都，机器人昆采特因为和大家意见不合脱离了队伍（没过多久又回来了）。大家在城中碰到了水晶骑士卡尔塞多尼，他的心中居然有2块琥珀的碎片。就在卡尔塞多尼要抢夺琥珀身上的其他碎片时，帝国的皇帝，也就是大家曾经帮助过的玛琳突然出来保护大家。卡尔塞多尼心中一片混乱，失手伤了玛琳。众人进入他的心灵迷宫，在里面打败了卡尔塞多尼的部下，找回了愤怒的碎片，但是另一块碎片没有拿回来，卡尔塞多尼被部下救走了。这时帝国军的统帅趁机宣布卡尔塞多尼刺杀皇帝未遂，犯有叛国罪，辛格等人因为是“同谋”也被通缉。未熟少年，妹控，暴力少女，机器人，巨乳御姐，超龄萝莉，这些特征太明显了。没办法，大家只好拜托伊内斯的朋友加奈特带他们去“自首”，然后从牢房的地下水路逃脱。



众人为了追寻另一块碎片，决定前往教会的根据地圣都桑特克斯途中需要经过千夜的沙漠。这里有一个死亡地带，人称“落命的荒野”，众人被盘踞在此的巨大砂虫打散，辛格和琥珀、翡翠和机器人、御姐和萝莉分别结伴同行，最后在出口的地方会合，打败了砂虫。随后大家来到了沙漠北边的绿洲，整顿装备后来到了北方大陆，通过拉吉恩洞窟来到了圣都。

全面战争的爆发

大家来到圣都，发现帝国军的前锋部队已经开始进攻了。众人利用商人的掩护混进了圣都，意外地在孤儿院碰到了卡尔塞多尼的手下贝利多特。卡尔塞多尼与辛格约定在大圣堂决斗，大家来到圣堂，却发现这里都是埋伏。尽管骑士团的人出尔反尔，辛格等人还是来到了圣堂内部，与卡尔塞多尼和他的两个部下交手。三对三的战斗结束之后，卡尔塞多尼认赌服输，准备将碎片还给琥珀，却被部下拦住。这是卡尔塞多尼的父亲，也就是教主阿卡姆设下的陷阱，辛格等人掉进N多米的深坑居然没死，然后爬上来原路返回找阿卡姆算账。这时帝国军的凭依兵部队开始猛攻城垣，一名教会的叛徒为了报私仇打开城门，一场人道灾难就此降临。辛格等人与卡尔塞多尼联手，打退了凭依兵的多次进攻，但是敌人数量实在太多，再硬撑下去也只有死路一条，阿卡姆只得宣布投降。就在这时，气势汹汹的凭依兵突然集体白化，这是使用心魔的副作用。帝国军用牺牲了几千士兵的代价攻下了圣都，这场战争并没有真正的赢家。



背叛、信任与阴谋

圣都陷落，骑士团集体被俘，一切似乎已经没有转机，不过琥珀还是取回了梦的碎片。为了阻止更大的动乱发生，众人在伊内斯的建议下去找加奈特寻求帮助。最后一个碎片在海底，众人准备搭船前去，加奈特让他们去找“乐仙酒”，但是当他们回来的时候，却发现琥珀已经被劫持了。原来加奈特是帝国军的秘密部队大佐席尔巴，伊内斯是他的部下，要利用琥珀的力量摧毁帝国。而这背后的黑手居然是魔法师因卡洛斯。辛格等人眼看就要被伊内斯灭口，在关键时刻辛格用自己的感情打动了伊内斯，她决定和大家一起救回琥珀。

伊内斯通过陈大人的商会，以给基地运动物资为名将众人藏在箱子里运到了基地。大家在基地里找到了遭受拷打的琥珀，辛格看到琥珀受苦之后控制不住自己的怒气，与大家一起干掉了看守的凭依兵，救下琥珀之后找大佐准备收拾他。大佐却趁因卡洛斯不备将她暗杀，随后进入了凭依状态，准备杀掉众人。

大家奋力打败了席尔巴大佐，让他恢复了神智。就在这时，因卡洛斯突然复活（其实她也是机器人），杀掉了大佐。被激怒的辛格精神暴走，将因卡洛斯钉在了墙上。一切似乎结束了，但是琥珀却发现面前的辛格不是他自己。原来他的心中也隐藏着结晶族的人，这个人正是传说中的“红发魔王”——克里德·古拉弗特。因卡洛斯策划的种种阴谋正是为了他的复活，现在大事已成，控制着辛格身体的克里德来到基地深处，这里就是传说中的“荆棘森林”。众人赶去阻止他，但是为时已晚。克里德将利琪亚的身体强行解放，传说中头发如同绿宝石的结晶人睡公主复活了。辛格不肯屈从于克里德，毅然拔剑刺伤了自己。克里德只好将自己的身体也进行了还原，顺便让自己的几个手下复活，然后就跑掉了。因卡洛斯留下来收拾众人，因为辛格重伤不能参战，战斗变得异常艰苦。当众人打败因卡洛斯的时候，克里德已经启动了白鲸一般的飞船，整个基地崩塌了……



劫后余生

众人被海水卷到了岸上，还好大难不死。大家在交易之街的旅店中碰了头，贝利露和琥珀不知去向。利琪亚向众人讲述了2000年前她将自己和克里德封印的往事。克里德为了让利琪亚的姐姐芙罗拉复活，而要将全部白化的结晶人世界重新解放，这对于

人类世界来说就意味着万劫不复的毁灭。为了阻止克里德的阴谋，辛格和翡翠决定先找回失踪的琥珀她们。辛格凭借着心灵感应感知到琥珀似乎在南边，于是乘船前往南方大陆的雷布村。

琥珀和贝利露果然在这里。为了给琥珀治病和维持生活，贝利露一直在旅店的仓库中打工（天才画家泪目）。辛格误将为琥珀治病的医生泰克塔当成绑匪打了一顿，后来才得知原来在村子里还有一个像琥珀一样有心病的人。这个叫吉尔科尼亚的老人是17年前的帝国皇帝，克里德曾经寄生在他的心中。原来在17年前，辛格的祖父塞库特、母亲多娜、琥珀和翡翠的母亲爱欧拉，以及阿卡姆教主以及泰克塔，曾经和克里德附体的皇帝有过一场决战。当时利琪亚附在爱欧拉的身上带领大家一起战斗，而克里德为了躲避这些人的讨伐，恶毒地附在了多娜腹中的胎儿，也就是辛格的身上。为了抑制将在某一天觉醒的魔王，利琪亚又改在琥珀身上附身，这才有了今天的故事。



翻越雷鸣之山

众人分头回到交易之街，商议下一步的对策。只有获得飞空艇才能进入天上的结晶之城，众人必须前往娱乐都市，但是现在不能通船，大家只能翻越危险的雷鸣之山，据说这里每年因为雷击致死的有364人，几乎每天劈死一人……但愿今天就是那安全的一天吧。虽然众人没有被雷劈死，但是却遭到了克里德的手下——另一个机器人克罗亚塞拉夫的偷袭。关键时刻翡翠用水流为大家解了围，与昆采特、利琪亚一起被冲到了一个孤岛上。其他人利用聪明才智将他们营救，之后和克罗亚塞拉夫决一死战。昆采特在众人的帮助下鼓起勇气，打败了这个2000年前的对手。



随后大家来到了布兰吉，这里是贝利露的故乡。到了这之后，辛格考虑到贝利露在冒险的时候经常出危险，打算让她留在这里不要再走了。这时候村子里突然发生了心病，所有的人都说不出话来。贝利露带领大家进入自家画室中祖父留下的那张画（画居然也有内心世界，服了……），消灭了使村人变成哑巴的怪物。于是大家答应继续和贝利露一起冒险，完成最终的使命。

飞空艇夺还大作战

大家终于来到了娱乐都市，飞空艇应该在那个皮鞭男手里，但是当他们在赌场中找到皮鞭男的时候，却被人设计，差点中招。因为克里德要毁灭世界，人们对于利琪亚也充满了怨恨。但是皮鞭男并不以为然，很慷慨地表示愿意借船，但是现在飞空艇被军队强行征用了。没办法，众人只好赶往帝国军的基地（就是发现机器人的地方），消灭了凭依兵和化身成恶魔的军曹，拿回了飞空艇。但是飞空艇因为缺乏控制，在半空中被克里德打了下来。利琪亚建议找20个能使用SOMA的人来帮助维持飞空艇的运行，这时辛格想起了被逮捕的卡尔塞多尼。



众人经过沙漠来到帝都，但是这里已经高度戒严，身为通缉犯的辛格等人是无法直接进去的。根据机器人的建议，众人从地下水道潜入（也可以选择由水上都市乘船进入，但是最后还是掉在下水道里），来到了熟悉的牢房中。但是卡尔塞多尼并不想越狱，于是辛格他们又救出了被囚禁的水晶骑士们（地点就在原先辛格被关的教堂那里）。这时帝国军的上将准备将卡尔塞多尼处决，辛格在关键时刻救下了他，并且对帝国军的人晓以利害。为了对抗克里德的威胁，众人前往北方大陆的隐居村庄诺克因，这里是琥珀和翡翠的故乡，由于信仰旧教而遭受教会的压制。拯救世界的关键，就在这里。

皇宫里的终战演说

排除种种阻碍之后，辛格等人来到了诺克因冰河的思念石下。利琪亚和卡尔塞多尼等人发动SOMA，将六人送到了空中的人工城的内部。大家在这里遇到了拷打琥珀的那个变态，这家伙早已经投靠了克里德。众人将其暴打一顿之后要夺回大佐女儿的精神碎片，却被克里德打了出来。黑色月亮终于被发动了，变成了一个巨大的怪物。任务失败，琥珀的村庄也被袭击了。大家干掉了入侵的心魔，重新制订计划。要制造会飞行的SOMA，必须有两样东西：火龙之角和绯眼石。后者正是玛琳送给卡尔塞多尼的项链的材料，但是这个迂腐的小子把项链还给玛琳了。众人狂晕之后急忙赶回帝都去拿项链。

但是当他们回去的时候，帝都已经被攻陷，人们都白化了。卡尔塞多尼担心玛琳的安危，独自闯进了皇宫。辛格他们只能从下水道进入皇宫内部。他们在楼上发现被一坨粘液粘住的卡尔塞多尼。在炸弹专家的帮助下，他们把这个不让人省心的贵公子救了下来。随后他们又找到炸弹专家，从她的猫那里得到了炸弹的配方说明书（还得潜入猫的内心世界，寒一个），配合火念石与雷念石自制了炸弹，炸开了皇宫内室的大门。此时上将和教主正在皇帝玛琳跟前互相推脱责任，而玛琳对于卡尔塞多尼的冷落彻底失望，这时她的身体被心魔凭依，和另外两人一起变成了怪物（一个美女跟两个大叔合体，真是有够窘的）。众人打败了怪物，在卡尔塞多尼的感动下，玛琳回复了神智，并且及时发表演说终结了这场人类自相残杀的战争。无论帝国军还是骑士团的人，都投入拯救幸存者的行动中。辛格他们得到了了绯眼石，转而寻找另一样东西——火龙之角。

突破天际的羽翼

大家从温泉乡出发，前往西南方向的巴梅尔火山。火山上有许多地方喷出有毒气体，但是山上的一种植物的孢子可以与毒气中和。另外火山内部产生的地震还经常把钟乳石什么的震下来，一不注意就会被砸伤。卡尔塞多尼与辛格在路上走散了，双方约定谁先拿到火龙之角，对方就负责一年的教堂打扫工作。辛格等人克服种种阻碍，在火山身处与火龙决一死战，得到了珍贵的火龙之角。





与此同时，卡尔塞多尼和两名部下却遭到了因卡洛斯的伏击。令他们惊讶的是，因卡洛斯居然不止一个，原来这种机器人是量产的……卡尔塞多尼奋力将因卡洛斯的分身打落熔岩，自己却受伤倒地。眼看三人就要被岩浆吞没，贝利多特让卡尔塞多尼用自己的SOMA逃生，她和拜罗克斯则留下来听天由命。卡尔塞多尼牺牲了两名忠实而如兄姊般亲切的部下，带着SOMA与众人会合。新的飞行器"利安海特"诞生了，众人带着受伤的卡尔塞多尼回到温泉乡，对他稍作安置之后，驾驶全新的交通工具突入机动结晶城桑德利安。

从回忆之城到最终决战

众人在城内又见到了那个变态军官，并且再次将其打败。这一次克里德似乎对他很不满意，居然亲手将他杀了。众人被因卡洛斯用法术传递到了结晶界。这里就是结晶人生活的星球，从辛格所在的世界看就是空中的白色月亮。这里的一切在2000年前就完全白化了，大家在结晶界的城市间穿梭，找回了过去的很多记忆。在这里，他们找到了机器人克罗亚塞拉夫的"弟弟"克里诺塞拉夫，并且中了他的圈套，利琪亚也被他抢走了。原来克里诺塞拉夫出于对主人芙罗拉的怀念，想用利琪亚作为祭品使主人复活。而克罗亚塞拉夫则想利用利琪亚的力量，暗中杀死克里德，建立一个只有机器人的世界。两兄弟被辛格等人打败之后逃走了，各怀鬼胎前往希望之塔，众人也追着他们来到那里。因卡洛斯为了彻底消灭辛格一行，与塞拉夫兄弟强行融合，变成了一个丑陋的怪异机器人。大家打败了融合之后的三合一机器人，将因卡洛斯彻底消灭。随后，众人来到黑色月亮上的观测基地，为最终决战做准备。

机动结晶城桑德利安的传送装置现在与黑色月亮——"救世系统卡尔迪尼亚"连接。大家做好准备之后杀向卡尔迪尼亚内部。在处理完数不清的复杂机关和分支通路，以及路上的那只强化砂虫之后，大家终于见到了事件的元凶克里德。为了使自己所爱的人复活，他不惜毁掉两颗星球的人类。为什么这些人总是如此愚蠢呢……？

最终战斗是艰巨的，但是大家还是尽力打倒了狂暴化的克里德。随着黑色月亮被摧毁，卡尔迪尼亚也要将大家一起吸入永远的黑洞之中。为了保护琥珀，辛格将自己的脚钉在地面上。大家被他的自我牺牲感动，强大的牵绊使朋友们的心连在一起。借助心灵的力量，辛格用手中的剑划破了黑暗，大家都成功地脱险了。利琪亚感到自己大限将至，在翡翠的建议下，她在昆采特的人工记忆体中继续生存。传说中的睡美人公主重新安眠在荆棘的丛林中，而与她有关的那个传说，也发生了微妙的变化。辛格在这次心灵之旅的最后，找到了最重要的人，这对于他来说，也许是比做救世主更大的收获吧。

用友情冒险勇气感动世界 拯救人类命运的瞬间



Prologue

自古以来，光明与黑暗就一直存在。
然而这种长久以来的平衡即将走向终结……
恶神阿赫里曼对主宰世界的渴望使得他释放出了自己的堕落军团，
黑暗带着阴影覆盖了整个地面。
少数与黑暗斗争的人被阿赫里曼的死亡军团所毁灭，
而那些灵魂脆弱、心灵黑暗的人们，
则轻易被诱惑所动摇，
在获得无穷力量的同时，他们也加入了堕落军团
这些被选中者将带领混沌军团对善神阿马兹达的残存部队做最后一击。
但即便是在最黑暗的时刻，仍然还有光明和希望，
在一场殊死决战中，阿马兹达将他的同胞兄弟成功监禁在一个古老的圣地：
生命之树——无人胆敢冒犯之地。
消失在被遗忘的沙漠之中，再也没有人听到过阿赫里曼的声音。
为了守护这座永恒的监狱，
一个勇士部族被选出来担此重任。
一万年过去了，黄沙掩埋了历史，传说也被人们遗忘。
我的名字叫艾丽卡，
我是那个曾经无比辉煌的勇士部落的最后一位公主，
我们没能完成使命……
如今黑暗正从生命之树的裂缝中渗出，
善神也听任我们由命运摆布。
没有人能拯救我们了吗？

XBOX 360 X360	本刊译名：波斯王子·预兆			2008年12月2日
	动作冒险	UBI SOFT	59.99美元	美版
	DVD	1人	356KB	13岁以上



新三部曲、新王子

这次的波斯王子最新作与“时之三部曲”没有关系，之前的三部曲已经完结，本作将是一个全新三部曲的开头。其实本作的开发代号是“POP 0”，也即“波斯王子 零”，从这个代号来看，这次的三部曲在时间轴设定上应该是在“时之三部曲”之前，不过由于考虑到本作也是三部曲的形式，如果定名为“零”的话，那么后续两部作品的编号就很不方便了：难道改叫“0.5”、“0.75”？所以在实际的游戏宣传和最终成品时，“POP 0”的代号最终被取消。

作为全新的三部曲，这次的主角也做了变更，尽管身份仍然是“波斯王子”，不过此“王子”非彼“王子”，本作中的主角不再是“时之三部曲”中的那个王子了。而且，与之前那个一上来就已经是王子身份的设定不同，在这次的三部曲中，主角最开始只是个冒险者，随着不断的成长，最终才能成为一名真正的王子。例如，在本作中，即使到了游戏的最后，主角的身份仍然都还只是个冒险者，而并不是王子。

ACTION 1 探索四大区域

当游戏进行完序章，恶神的封印被解开，主角一行人从神庙出来后就开启了新的地图功能。按BACK键就会打开游戏大地图，在大地图上可以发现除了正下方的神庙之外，整个地图一共分为四个大的区域，这些区域彼此之间是相连着的，可以直接从一个大区前往另一个大区。每一块大的区域又有6个小区，其中包括最外围的1个小区，中间呈圆形分布的4个小区，以及最里侧的1个小区。

游戏最开始的时候只能去这四大区域的最外围小区探索，而里面的那些区域则需要获得相应的能力后才能开启其中的部分地方，每完成一块大区的前5个小区，就能破坏封印的黑门，开启最里面的小区，将统领这个区域的BOSS打倒。



←完成地图上某块区域的净化之后，就可以直接传送过去，省时省力。

平常情况下，可以先在地图上按A键选择要前往的区域，之后用Y键就能指出到达目标的线路了。需要注意的是，根据四大纹章能力获得顺序的先后不同，各个区域的机关以及敌人的种类也会有区别。还有，每完成一块区域（小区）的净化之后，在地图上按Y键选择该区域就可以直接传送过去。

ACTION 2 利用四大纹章能力走得更远

除了地图上最外围的四个区域之外，其余区域要想进入就必须获得相应的纹章能力，这四大纹章能力都与善神Ormazd有关，在地图最下方有显示，从左到右依次是“STEP OF ORMAZD”、“HAND OF ORMAZD”、“WINGS OF ORMAZD”以及“BREATH OF ORMAZD”。

其中学会“STEP OF ORMAZD”之后，就可以利用那些红色的纹章进行远距离弹跳了；学会“HAND OF ORMAZD”之后，则是可以利用蓝色的纹章使用小旋风进行短距离的飞行，这两种能力在使用的过程中都是不可控的。而学会“WINGS OF ORMAZD”之后，就能利用黄色的纹章进行较长距离的飞行，在飞行的过程中可以通过左摇杆进行一定程度的方向控制以躲避飞行时遭遇的某些障碍物；学会“BREATH OF ORMAZD”之后，则可利用绿色的纹章进行无视地形的爬行，当然这个“无视地形”主要是指可以忽略重力在墙壁和天花板上狂奔，遇到障碍物或是毒沼时还是要通过左摇杆控制方向避开的。

每学会一种能力就可以开启16大圆形区域中的其中4个，而学习能力是必须收集到一定程度的光明之种才行的，学习能力的先后没有限制，按照第一到第四个能力的学习顺序，所需的光明之种总数分别为60→170→360→540。

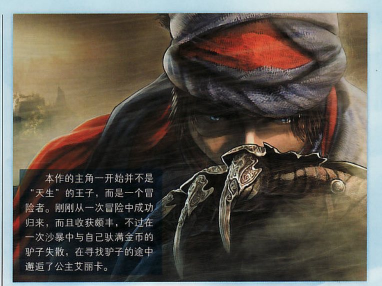
↑到达纹章上之后按Y键就能发动对应的能力。
→绿色纹章的能力是无视重力的狂奔。

3 收集1001个光明之种

完成第一次净化之后，就可以开始光明之种（Light Seeds）的收集了。所谓光明之种，就是每完成一块区域的净化之后，在该区域内出现的那些白色光球。要想学会四大纹章能力，就必须收集到相应数量的光明之种才行，在整个游戏中一共有1001个种子，不少成就也都与种子的收集数量密切相关。建议之前不必太执着与种子的收集，等四大能力都学会后再进行全收集。



关于1001个种子的分布情况，四大区域中，每大区里外围的5个小区各有45个种子，最里面的BOSS战区域各有25个种子，最后回神庙的BOSS战时还能拿到最后1个种子。其中，外围小区的种子需要自己收集，而四大BOSS战区域的种子则是在战斗胜出后自动获得，不用自己去找。收集种子的时候有极少数情况是必须主角“死”上一次才能拿到的，不过即便是拿到种子后“死”了，这个种子也算是已经收集成功。



本作的主角一开始并不是“天生”的王子，而是一个冒险者。刚刚从一次冒险中成功归来，而且收获颇丰，不过在一次沙暴中与自己驮满金币的驴子失散，在寻找驴子的途中邂逅了公主艾丽卡。

4 王子与公主的冒险

在游戏中实际上王子与公主两人始终都在一起行动，玩家只需控制王子即可，公主会自动跟随在王子身后，各种机关和地形你也不必为她担心，只要你能过去，她就能过去，真是强悍……

甚至是在战斗中你也不用管她，因为敌人根本不会去主动攻击她，除非你在使用协力技时正好BOSS是魔法免疫状态，那么公主就会倒地一段时间。总而言之，你完全不必为公主操心，就当是后面跟着一个影子好了。

由于拥有不可思议的魔法能力，公主艾丽卡在游戏中对玩家的帮助非常大：一是指路能力，只要玩家事先在地图上设定好了目的地，那么只要按一下Y键，艾丽卡就会放出一个光球，这个光球会自动指示出正确的前进方向和大致行动路线，这点在面对大量机关地形时非常有用。

二是协力跳跃能力，有的平台之间只能跳跃且距离非常远，这时在跳到半空中时再按一下Y键，艾丽卡就会拉你一把让你发动“二段跳”。这个能力比“二段跳”还要好用的一点就在于即使你在半空已经跌落的比较低了，然而按Y之后仍然还能跳的N高，很无敌的一个技能。

三是协力战斗，在战斗中只要BOSS没有进入魔法免疫形态，你就可以按Y键与艾丽卡发动双人协力攻击，这种配合可以衍生出很强大的连击。另外一个优势就是攻击范围较远。



5 堪称无敌的“不死身”

当王子在跳跃时不幸“身亡”，公主艾丽卡就会发动拯救能力将你救活，这个能力可以说极其强大，因为实际上你根本就没死，所以你完全不必像别的游戏那样从CHECKPOINT点重来，每次你都会自动在最近的一个平台处开始，而且之前“死亡”时获得的种子之类也会得以保留。

即便在战斗中被BOSS一串重击濒死时，艾丽卡也会自动发动技能将BOSS弹开，这样尽管BOSS会回复一定的体力，但我们却不会死亡了。

说到这里，顺便提一下，本作中是没有体力这个设定的，平常的机关跳跃要么过，要么“死”；战斗时如果遭受重击，屏幕周围就会开始变红，这点与现在某些FPS游戏（例如战争机器）很相似，而且再受攻击就会“死亡”，只要在一定时间内没有再受到攻击就可以恢复过来。



↑公主会自动将敌人的致命一击弹开，代价是敌人的体力会有所回复。

总体而言，由于公主无敌拯救能力的存在，王子在游戏中根本就是不死身，你尽可以放心大胆、为所欲为了。

不过，游戏成就里有一项是“通关时被救次数小于100次”，所以想要拿到这个成就的话，在游戏过程中还是稍微悠着点吧。

HOTTOPIC

战斗要点讲解及游戏心得分享

相较于“时之三部曲”而言，本作中的战斗部分被大幅削减，取消了“群殴”系统，所有的战斗都是单挑战，而且敌人数量和种类都非常有限，基本上就是那四个BOSS、杂兵、魔化国王以及最终BOSS了。

○技巧一：进攻



战斗的进攻技巧主要有X键的普通刀剑攻击、B键的投技、A键的跳跃攻击和Y键的魔法攻击了，其中A键的跳跃如果作为第一招发动的话只能从敌人头上跳过，并不具备杀伤力，所以此技能主要是用在各攻击招式之间起过度作用，B键的投技也主要是起过度作用，真正有杀伤力的还是X和Y。

○技巧二：防守

防御技巧方面主要是防御和格挡，都是通过RT键发动，不同之处则是根据敌我双方所处距离以及发动时机而有所区别。

防御算是比较低级的技能，只要按住RT键即可，而格挡则是比较高级的技能，根据双方的距离，以及敌人的出招时机适时按下RT键，成功的话，王子就会挥剑向上将敌人的攻击格挡开，并为我方的进攻创造主动性。不同的敌人、不同的距离，发动格挡的时机都是有区别的，这点要特别注意，个人感觉还是魔化国王的攻击最好格挡。

○技巧三：敌人的状态

在战斗中，敌人、特别是各大BOSS以及后期的杂兵会在不同的状态间进行切换，这些状态基本可以分为普通状态、魔法免疫和物理攻击免疫。普通状态随便攻击即可，魔法免疫状态时身体会变成蓝黑色并且有少量火焰外放，此时不能发动与艾丽卡的协力攻击，否则公主就会被打晕在地暂时无法起身，对付魔法免疫状态只能用物理攻击；物理免疫状态则会自动将主角的物理攻击弹开，此时可以用协力攻击也可以用投技将其抓起来扔到空中进行追击。



一般敌人在状态变换时外表变化都很明显，系统有时也会在屏幕上方给出提示，此外还能根据艾丽卡的台词来判断，她会告诉你是用剑（X）还是用投技（B）等。



←成功格挡对方攻击后可以迅速发起攻击。

○技巧四：利用环境杀敌

在对勇士（Warrior）的几场BOSS战中都只能利用环境互动才能将其击退或是杀死，例如将其从平台边缘打下去、或是关进铁笼、抑或是推倒柱子将其重伤。其实在对杂兵战的时候也同样能利用环境互动达到一击必杀的效果，例如将敌人推下悬崖或是推到墙边一刀攮死……

当然，对付杂兵最高的技巧并不是这个，而是在其形成之前，快速冲过去砍上一剑，这样敌人还没成形就完蛋了，这就是俗称的“杀人于无形”了，成就中也有一项“FAST KILL”的开启条件就是用此法干掉10个敌人。

最后，还有一个成就是连击达成相关的，这里就友情附赠一个达成14连击的套路吧：XXXY XYA YXYB AYX。

经典台词摘录

在游戏中靠近公主按LT键就能与公主进行对话，制作人员为两人设计了大量的对话桥段，其中有不少有意思的对话，这里摘录一些有意思的对白大家共欣赏吧：

（初次打败BOSS猎人之后）
王子：耶，你最好赶快逃跑吧！
公主：他听不见的。
王子（马上来劲了）：……还有，你长得奇丑无比！

（王子不小心从高楼摔下，公主将其救回后）
公主：你这个笨蛋。
王子：我知道你肯定会抓住我的。
公主：如果我没发觉呢？
王子：……我根本没想过。

（公主在得知真相受打击而沮丧后，王子安慰她）
王子：你得振作。现在就放弃的话岂不是说你根本不关心失去的那些东西？
公主（振作起来）：说得不错，你从哪学来的？
王子：从巴比伦算命的那里，花了两个银币。

（在王子询问了公主无数个问题之后）
王子：你觉得还有什么需要告诉我的吗？
公主：你是个白痴。

公主：你为什么要这么做？你为什么要帮助我？你做这些都是为了我，对么？我了解你看我的眼神，以前追求我的人也是这种眼神……
王子：好吧，你是很可爱，不过还没可爱到让我去和恶神战斗。
公主：如果我父亲让你帮助我呢？
王子：他也没可爱的那种地步。

公主：哇哦，和你相比我简直是个圣徒了！
王子：嘿，我以前也帮助过不少老妇人。
公主：哦，那也是为了她们迷人的女儿。
王子：那样的话，我也会帮助这些美女的！

“Farah”：曾经的公主、现在是驴子？

“Farah”，法拉，是系列之前“时之三部曲”中的印度公主。在1代“时之沙”的故事中，法拉是印度的公主，主角波斯王子和父亲撒鲁曼率领波斯大军击败了印度，然而印度法师维塞尔诱惑王子用时之匕首打开时之沙漏……灾难降临。悔恨的王子与幸存的公主法拉在冒险过程中暗生情愫，可惜法拉还是坠楼身亡，王子最后回到波斯军队进攻波斯前，杀死了法师维塞尔救回了公主，只是，这时的法拉，已经不再认识王子。

在3代“王者无双”中，由于王子在2代结尾时将时之女皇凯琳娜带回现代改变了历史，导致在1代中应该已经死去的印度法师维塞尔率领侵略军攻破了巴比伦，经历了无数的冒险和漫长的时间之旅，结尾时王子与公主法拉终于再次走到了一起。

以上就是“公主法拉”在“时之三部曲”中的故事，而在这次的最新作中，“法拉”也再次亮相，只不过……身份有了很大的变化。游戏一开始就是王子在沙漠中大声呼唤着“法拉”的名字，或许系列老玩家们此时都很激动：莫非换了王子，公主却还在？不过随后艾丽卡与王子的对话彻底断了这一念头——

“你最好还是带着你那个叫法拉的女朋友赶快离开这里”，“法拉？她是我的驴子。”

没错，在本作中，尽管也叫“法拉”，不过这次却不是公主了，而是一头驴子，一头驮满了大袋金币的驴子，这也是游戏时王子时刻不忘念叨“她”的原因：他很喜欢这头驴子，而且，他更热爱驴子驮着的金币……

为了爱，他们选择牺牲
剧情解读，生与死的无限轮回

如果说“时之三部曲”的主题是时间悖论的话，那么这次全新三部曲的主题应该就是生与死的轮回了，无独有偶，两者与“轮回”这个概念都有密切的关系。本作故事背景设定的是世界最初由善神阿马兹达（Ormazd）和恶神阿赫里曼（Ahriman）维持平衡，而阿赫里曼由于不满足只拥有这个世界的一半，为了从善神阿马兹达的手中夺取另外的一半世界而展开行动。阿赫里曼释放出会腐蚀人心的“堕落（Corruption）”企图污染整个世界，通过诱惑人类成为自己的仆从；而身为阿赫里曼兄长的光之神阿马兹达为了阻止Ahriman而决定战争，并在战争的最后将阿赫里曼与其全部仆从封印在光之神庙的生命之树里面。

负责守卫光之神庙的，是一个神秘的部族，这也是他们的使命。然而随着时间的流逝，阿马兹达的封印法力开始衰退，阿赫里曼虽然不能从其中脱困，但是已经可以通过生命之树的裂缝蛊惑负责看守的部族成员。而负责守卫的部族，在经历了上万年的岁月之后，早已不复当年辉煌，而是人丁凋零了。国王在爱妻病逝数年之后，唯一的女儿艾丽卡（Elika）也死了，悲伤过度的国王最终被阿赫里曼的蛊惑所打动：用自己的灵魂，来换取女儿的复活。



仪式成功举行，艾丽卡重新复活了，复活后的艾丽卡在知晓了事情真相后，面对着受阿赫里曼侵蚀而日益狂暴的父亲，知道如此下去阿赫里曼终将脱离封印毁灭世界，于是逃离皇宫，决定去神庙的生命之树前放弃自己的生命以拯救自己的父亲和阻止阿赫里曼。可惜最终关头被侵蚀的国王出现，赶在艾丽卡之前毁灭了生命之树，封印解开——这就是本作序章的剧情。

不过，生命之树虽然被毁，封印并没有完全解开，因为光之神庙还能暂时困住阿赫里曼，尽管如此，泄露出来的堕落之力仍然让整个部族的国土被污染，人们也都受影响变成了“堕落之物”。而玩家要做的就是前往各个区域击败堕落之物的四大头领，利用光明之力将这些区域重新净化，恢复原貌。游戏最后，完成了全部区域净化的两人回到神庙，利用途中收集到的光明之力将恶神阿赫里曼再次封印；而为了使封印完全，艾丽卡也牺牲了自己的生命，救活了生命之树。

游戏进行到这里，尽管屏幕上都已经开始出工作人员名单了，然而故事并没有结束，玩家需要控制王子抱着公主的尸体走出神庙。虽然大地重回光明、恶神再次被封印，然而在这次的冒险中，王子已经在不觉间爱上了公主，几经犹豫后他返回神庙挥剑斩断生命之树让艾丽卡再次复活。于是，在绕了一个大圈后，事情又回到了游戏最开始的原点：“艾丽卡复活、恶神也摆脱了封印”。国王和王子，为了救活艾丽卡，最后作出了同样的选择，一个牺牲的是自己，一个牺牲的是整个世界。

莫非，这就是爱的魔力？

游戏最后，王子与公主逃离了神庙，世界再次被黑暗所笼罩，而彻底摆脱封印的恶神阿赫里曼那恐怖的身躯正呼啸着疾速冲向两人……

欲知后事如何，且看续作分解。

波斯神话中的善神与恶神



↑游戏的最后，王子选择了牺牲封印的方式将公主再次救活，此举的严重后果，我们将在续作中感受到。

本作在背景设定借用了波斯神话中的双子神善神阿马兹达（Ormazd）和恶神阿赫里曼（Ahriman），其中，阿马兹达掌握光明，阿赫里曼掌握黑暗。

波斯神话的主要起源是琐罗亚斯德教（拜火教），又称袄教（Zoroastrimism）。琐罗亚斯德教崇尚二元论，也就是将这世界上所有的事物都可以二元化，如光暗、善恶等。因此波斯神话的神也分两位，分别为善神Ormazd和恶神Ahriman，而这两位神是相对立的，并非像其他的神话中由众神共同统治这个世界，并且定下三千年一战的约定。

这种二元论对其他的神话是非常特别的。琐罗亚斯德教认为善神与恶神处在彼此敌对的状态中，善神的胜利会给人们带来丰收、健康和安乐，而恶神则会使人遭受不幸。善恶二端之争中，人有选择的自由。人死后将会依据在世间的言行进入天堂或投入地狱。

当宇宙出现后，分为光明与黑暗，恶神侵略善神的国度，然而光明的力量强大，恶神不敌而败落下界，并且下定决心在黑暗的世界里组织他的魔军，意图卷土重来。善神悉知他的意图之后，便定下了三千年一战的约定，他将恶神封印至黑暗的深渊，直至三千年后。

波斯神话中的善神全名为阿胡拉·马兹达(Ahura Mazda，又作Ormazd)，Ahura字意即为贤明、崇高的意思，象征物为“火”，所以当时波斯教又称拜火教即中国所说的“明教”（有看过《倚天屠龙记》的朋友吗？呵呵），日本名车“马自达”就源于其名。

由于当时印度和波斯之间的战争，阿胡拉被印度教吸收成为魔神，在印度神话中是和雷神因陀罗争战的恶神，转入佛教之后即为现在所称呼的阿修罗（八部众），不过和原来的阿胡拉已经不一样了。

而恶神全名为安格拉·曼纽（Angra Mainyu，又作Ahriman），恶界的最高神，黑暗与死亡的大君，尘世破坏者，邪恶教唆者。这两个源自波斯神话的至高神间的战斗将成为新三部曲的主要背景。

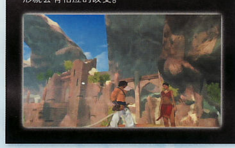
隐藏服装获取条件

在“skins manager”选项中输入密码“52585854”，就会开启王子的“时之沙”服装以及公主的“Farah soft”（时之三部曲那个公主法拉的服装）。

将游戏通关一次，就会获得公主艾丽卡的“Jade skin”服装，这是在另外一款游戏《Good and Evil》中的女主角Jade的装束。

在主菜单按Y键进入“Exclusive Content”，用360联网后创建一个Ubisoft的帐户，之后再选择“Altair Skin for Prince”就能开启《刺客信条》主角的服装了。

获得隐藏服装后，在“skins manager”选项选取这些服装再进入游戏，王子和公主的外形就会有相应的改变。



全游戏成就/奖杯开启方法一览

成就名称	开启方法	成就名称	开启方法
Wallrunner(10)	完成序章	Light Seeds Locator(10)	收集400个光种
Compass(10)	使用指向能力	Light Seeds Harvester(10)	收集500个光种
Heal the Land(30)	完成第一次净化	Light Seeds Hoarder(10)	收集600个光种
Saviour of the City of Light(50)	完成最终净化	Light Seeds Gatherer(10)	收集700个光种
Explorer(20)	完成对地图每块区域的探索	Light Seeds Accumulator(10)	收集800个光种
Block Master(20)	成功防御住50次进攻	Light Seeds Protector(10)	收集900个光种
Deflect Master(20)	成功格挡20次进攻	Light Seeds master(50)	收集1001个光种
Sword Master(20)	成功完成14连击	Speed Kill(10)	“快速杀死”10个敌兵
Be gentle with her(100)	通关时被艾丽卡拯救次数小于100次	Throw Master(10)	将10个敌兵扔下悬崖
Improviser(10)	利用环境互动攻击敌人	Assassin View(10)	找到刺客的“景点”
Up against it(10)	在战斗的小游戏中胜出	Titanic view(10)	找到泰坦的“景点”
Ruined Citadel Runner(10)	在5分钟内从Sun Temple's Fertile到达Windmills	In Harmony(10)	使用500次合作跳跃
		Precious Time(10)	停下什么都不做1分钟
Vale Runner(20)	在6分钟内从Construction Yards到达Heaven's Stair	Where's that Temple?(10)	与艾丽卡对话
		Getting to Know You(10)	与艾丽卡谈论她自己
Royal Palace Runner(30)	在4分钟内从Royal Gardens到达Coronation Halls	Good Company(10)	与艾丽卡谈话了解到部族历史
		Climbing to New Heights!(10)	找到游戏中的最高点
City of Light Runner(40)	在7分钟内从Tower of Ahriman到达City of Light	Sinking to New Depths!(10)	找到游戏中的最低点
		Speed Demon(10)	在12小时内通关
Warrior Special(20)	在一次战斗中成功躲避BOSS“勇士”的攻击20次	Combo Specialist(50)	完成游戏中的所有连击技巧
		Into the Storm...(10)	开始序章即可获得
Hunter Special(20)	在一次战斗中成功格挡BOSS“猎人”的攻击5次	Saved!(10)	剧情发展到艾丽卡使用“拯救”能力
		Now who's the Hunter?(20)	最终杀死BOSS“猎人”
Alchemist Special(20)	不用艾丽卡协助（Y键）打败BOSS“炼金术士”	Death of a Warrior King(20)	最终杀死BOSS“勇士”
Concubine Special(20)	不用抓取（B键）打败BOSS“王妃”	Death of a Concubine(20)	最终杀死BOSS“王妃”
Light Seeds Finder(10)	收集100个光种	Traitor's End(20)	最终杀死BOSS“炼金术士”
Light Seeds Collector(10)	收集200个光种	From Darkness... Light!(30)	再次囚禁恶神阿赫里曼
Light Seeds Provider(10)	收集300个光种	To be continued...(80)	通关

游戏流程攻略，重点难点提示

In to the storm

“法拉——法拉——”随着喊声由远及近，主角的身影逐渐出现在了我们的视野之内，只不过……王子很不幸的摔进了一个大坑中，而他与女主角的邂逅，也由此开始。

现在要做的就是跟随前面奔跑着的艾丽卡公主，趁此机会学习一下基本的操作技巧吧，追上公主后发生剧情，两个士兵正准备抓公主回去，王子自然义不容辞，战斗很简单。

战斗获胜后继续跟着公主，到达木桥处发生剧情，公主利用神奇的力量救了王子一命。抱着公主行走一段时间后又是与两名士兵的战斗，胜出后学会协力跳跃，来到神庙门前。从左侧楼梯上去，爬上左方的平台，用B键与公主协力推动转盘打开神庙大门。

神庙里面的门需要王子跳上开关后利用两人的重量将其拉下，来到封印前会自动发生剧情，国王砍断生命之树解开封印。接下来是与国王的第一次战斗，不一定要将其杀死，一段时间后自动结束战斗，之后需要逃出崩塌中的神庙，途中有两次与堕落军团士兵的战斗，这里可以学会王子与公主的协力攻击。逃出神庙的长廊中许多地面会崩塌，看清楚再前进。

出来后开启地图功能，我们需要先去地图上最外围的四个区域探索，以下攻略顺序在地图上为从左至右，没有特定次序要求。

Kino's gate

往左侧走，进入大门，可以学会协力跳跃，利用Y键的探路技巧可以很明确的指示出前进路线，平常的操作纯粹就是看各位的操作技巧了，难度也不大，所以攻略中就不做具体阐述了。注意地上和墙壁上的黑色液体是毒沼，不可碰触，否则会被卷进去导致王子死亡。这里的BOSS是猎人（Hunter），它的武器是一把大剪子。其实整个游戏中也就四大BOSS，各自负责一个大区，各大区的小区中都会与它们战斗一次，直到最后才能将它们彻底杀死，难度会逐渐提升。胜利后BOSS会逃掉，去中央的蓝色发光处连续按Y键，公主会发动特殊能力将这片区域净化。

The cauldron

这里的地形开始在墙壁上追加可以攀爬的“网”了，在跳跃到“网”上时，王子会停下接住公主再背着她继续前进，这是游戏里的一个小细节。不少地形是铺有细沙的下滑平台，跳上去后会自动往下滑，注意别一直滑下去了。这片大区的负责BOSS是炼金术士（Alchemist），其武器是一把法杖。

The cavern

此处的地形是在一个大的圆形房间内部，到达尽头后发生剧情，公主会被这里的BOSS王妃（Concubine）施法困住，此时需要先操纵王子将王妃的幻影砍掉3

次。其幻影会出现在不同的区域，靠近后用剑砍之即可，击破幻影后公主挣脱了束缚，正式进入BOSS战。

City gate

这片区域的BOSS是大个头的勇士之王（Warrior），对付它不能用常规的办法，因为你的攻击根本无法让其少血，只能利用环境地形对其进行攻击，以后每次与它对战时都要注意这个要领。这次则是需要将其打下悬崖，首先自然是要将其引到悬崖边上，然后通常有两种做法：一是自己背靠悬崖，等其接近后利用“Y→A”技从其胯下钻过，瞬间来到其背后发动突袭将其击落；另外一种比较强势，正面将其逼退到悬崖边上并用强力连击将其打下悬崖，这个对格挡的技巧要求要高一些。

The sun temple

现在应该已经至少收集了60个光明之种了，回神庙外学习四大纹章能力吧。四大能力的学习先后顺序没有固定要求，每学会一项能力就会开启四块对应的区域，本攻略按照从左到右，即“红→蓝→黄→绿”的顺序进行学习和探索。

第一次遭遇BOSS猎人后，发生战斗，将其血打到一半时就会跑掉，同时召唤出新的敌人，这种敌人平常会字墙壁上的特定线路来回爬行，不可攻击它，注意别被它碰到。不断往上跳，再次与猎人战斗，注意其临死前会发动特技喷雾，此时屏幕正中央一大块会变成黑色，基本什么也看不见，建议先撤退和防守，等视野恢复后再进攻。

The windmills

这块区域终于算是有谜题了，两侧各有一个转盘，左侧的控制上方太阳和月亮标志石头的转换，作用是切换到太阳时左侧的圆盘不会转动，切换到月亮时左侧的圆盘会和右侧圆盘一起转动；右侧转盘控制的是两边圆盘的转动，将两个圆盘上的空当都对准红色纹章后即可。上面一层还有个类似的谜题，解法基本差不多。

对猎人的BOSS战时其会开始转换身体状态到魔法免疫，此时注意不要用协力攻击即可。

Machinery ground

这里的BOSS是炼金术士，将其伤害到一定程度后就会发生剧情，它会将“堕落”附身在王子身上。之后屏幕的最外围一圈会变成黑色，一直往上走，有的地形会有木制的圆形水车状机关，需要按B键拉动吊环使其停下再快速从中间穿过去。最后成功将王子体内的堕落净化。

Reservoir

此片区域没啥好说的，倒是有一段需要利用红色纹章的力量连续跳跃，感觉还是挺不错的。BOSS仍然是炼金术士，比较好对付。

Spire of dreams

完成上述四块区域的净化后，种子数量应该够170了，回神庙学会蓝色纹章的能力，又开启了四个新的区域。此时需要先与开始被魔化的国王战斗一场，同样一定时间后自动结束战斗。

这栋建筑物内需要利用转盘将电梯往上摇，期间也需要利用地形和新能力不断沿着墙壁向上爬升，之后再次遇到BOSS王妃，照例公主会先被束缚住，先得击破2次王妃的幻影才行。之后才是正式的战斗，王妃有所变强。

Royal spire

此处的BOSS还是王妃，不过这次不用先打幻影那么折腾了，倒是有段机关需要考验玩家的连续跳跃能力。

Tower of ahriman

开关需要王子与公主协力才能打开，一直往上，负责这里的BOSS是勇士，老办法，将其打下平台才能胜出。

City of light

行走到一半时会看到BOSS勇士发飙的情形，之后墙上开始多出一种新的怪物，就是黑色的尖刺，每隔一段时间就会往外伸出很长的刺，一碰就死，只能等伸缩的间隙冲过去。有的地形其实一口气冲过去最保险，反而不会被刺伤到。这次对战勇士不再是打下平台，而是得将其引到铁门内将其囚禁。

Marshalling ground

光明之种攒够340后返回神庙外学习第三个，也就是黄色纹章的能力。利用纹章飞到中央平台后，是与猎人的BOSS战，此时可以发现其明显皮糙肉厚了许多，不过也就是稍微多活一两分钟而已，倒是喷雾攻击不再是濒死技巧，平常也会使用了。

Martyr's tower

与BOSS战前会发生剧情，没想到这家伙还很阴险，王子中了陷阱直接掉落到下面的监狱中。监狱里的光线比较阴暗，地形比较狭窄，而且除了少数几个立足的平台外，地面全是毒沼，不能掉落。再次从监狱爬出来，胜出后还得接着往上爬，最后上来发动净化。

Hunter's lair

现在最左侧那片大区域的5个小区都已经净化完毕了，可以破坏封印的黑门与猎人展开最后的决战了。进门后需要飞行较远一段距离，途中有不少障碍物，得控制避开。与猎人的战斗分三个阶段，第一个阶段后它会将上面的平台砸坏落下去，第二次再砸坏平台后得连续经过一段需要滑行的平台，注意最后有一处得往左协力跳跃才能过去。BOSS战本身没什么要特别注意的。

Royal gardens

这一段路比较漫长，尽头有一个谜题机关。两侧各有四个转盘，需要利用转盘将两侧的小平台中的小蓄水池建立一个流通毒沼的渠道。这里的做法是先转动最靠近毒沼源的转盘将其引出来，再调整另外3个转盘即可，比较简单。全部连通后利用黄色纹章的能力前往与BOSS王妃战斗。

Coronation hall

这里的BOSS战仍然需要先击破王妃的幻影，这一段需要跟随开启的铁门不断前进，将全部幻影都击破后才能正式开打。此战王妃攻击招式会多出一招放出紫色的线让王子无法移动，不过不能移动并不代表不能砍人哦……

The palace rooms

现在第三块大区也净化完毕，可以与王妃展开决战了。这场战斗也分为三个阶段，每打掉王妃一定血后就得出去利用纹章飞行到上方的平台继续。第三个平台一开始，王妃会变出数个公主的幻影，光砍是没有用的，幻影会不断再生，唯一的办法就是让王子自己主动往悬崖下跳，这时真正的公主就会出现救回王子。破掉幻影阵后就没啥好说的了。

Construction yard

回神庙外学会最后一个能力，绿色纹章之力。再次与魔化国王战斗，这次公主会协助王子作战。

这里最后会有一个四个大型木制平台的谜题，各个平台上都有一个转盘，按照“左上→右上→左上→左下→右下→右上”的顺序来到各个平台，转动转盘前进，最后成功抵达目标，与炼金术士展开战斗。

Heaven's spair

尽头有个大型机关，地面上是四根有绿色纹章的柱子，需要先后爬上这四根柱子，利用纹章之力来到上方平台拉下开关，注意地下会有许多毒气，不能久待。之后转动轮盘乘电梯上去，再次与炼金术士战斗。

The observatory

第二块大区域净化完毕，与炼金术士决战。这场战斗只有两个阶段，两个阶段切换时，途中先后得解决两个杂兵。BOSS也会与王妃相同的“定身术”，而且当其背后出现翅膀状火焰时会持续给自己恢复体力，此时最好尽快过去将其打消。

Tower of prmazd

第一个绿色纹章往上爬时得迅速往右跑，否则会钻进毒沼中。对勇士的BOSS战，需要先后3次将其引到墙角的柱子旁，然后推倒。战斗结束后还得继续往上爬到顶层，谁知发生剧情，净化点掉落底层，一路下滑，最后有一个协力跳才能过的地方。

Queen's tower

此区域有段要用到绿色纹章很长的爬行，在几个有触手怪的场景按照“右→右→两侧均可→左”的规律躲避。对勇士的战斗则是要将其踹出开着的那扇大门，让其跌下悬崖。

Warrior's fortress

第四块大区域也净化完毕，与勇士决战，分为两个阶段。第一个阶段还是老办法，将其打下平台，之后来到第二个平台，此时勇士浑身都被岩浆点燃了。第二战根本无需战斗，因为BOSS会被火烧得不断掉血，我们只需不断拉开距离躲避其攻击即可，最后BOSS会被活活烧死，可以一边拖时间一边听听两人的谈话。

Temple

终于，所有区域都净化完毕，回到神庙，进入神庙后会切换到学习四大能力的类似环境。这里要做的就是利用学会的四大纹章能力不断前进，一共有两段较长距离的飞行，第二次飞行有个地方要连续两次向上躲才能避开。之后是对魔化国王的BOSS战，此战没啥好讲的，国王的战斗节奏非常适合我们进行格挡，即时只用剑砍都能对其形成重击。

干掉魔化国王后，恶神阿赫里曼却复活了，最终战开始！不过别紧张，我们不必与其正面战斗，只需不断沿着墙壁跑，先后3次在发光的平台处发动净化力量即可。此战需要注意的是屏幕视野很差，基本是黑白画面，在墙壁上爬行时只要保持移动就不会被巨手砸中，墙壁上有白色光圈的地方可以进入躲避毒沼。第2到第3平台之间的走廊有许多地段都是会崩塌的，不要太着急。3次净化完毕后两人会跳入恶神体内，此时需要连打Y键。

最后发生剧情，艾丽卡牺牲自己救活生命之树完全封印了恶神。抱着公主的尸体往外走的时候屏幕上开始出工作人员名单，不过游戏还没完呢。出门将公主尸体放在平台上，此时外面已经完全恢复了原貌，我们要做的就是将四棵发出蓝色光明力量的树再次砍断！有树的平台只要利用一旁的塔楼就能跳上去，四颗树都砍断后回到神庙内部，砍断生命之树，捡起地上的光球回到神庙外救活公主。

公主复活后，凝视着王子的眼睛问道：“为什么？”，贫嘴的王子这次却没有说话，而是抱起公主迅速逃离神庙，身后，复活的恶神终于挣脱了神庙的束缚，大地，再次笼罩在黑暗之中……

428真相解明手册！

“音响小说”（Sound Novel）是Chunsoft发明的特殊游戏类型，它融合了小说的阅读方式与游戏的音像表现，使玩家在特殊的环境中身临其境地体会到阅读的乐趣。游戏中存在的多种不同的分支剧情也是一般小说可以比拟的，随着玩家做出不同的选择，故事的发展方向也会发生改变。这次《428 被封锁的涉谷》获得了日本游戏杂志fami通的满分40分评价，虽然出乎许多玩家意料之外，但是这个游戏的优秀素质确实令人惊叹。 □文/猴子







NINTENDO Wii	本刊译名：428 被封锁的涉谷		2008年12月04日	
Wii	音响小说	SEGA	5800日元	日版
	DVD-ROM	1人	256KB	全年龄

欢迎来到428的世界！

428在这个游戏里的日语读音是“しぶや”（其中4是音读，2和8用训读），正是“涉谷”的读音。故事发生的地点就在这个日本流行文化与年轻人时尚的中心地带。玩家们需要在不同的角色之间来回交替发展剧情，随着故事的进展，文字中会出现蓝色的TIPS（注释），按+键再按A键就可以查看这些注释。有的TIPS会影响到剧情的发展，所以一定要都看下来。如果不想费按键，可以按2键进入自动播放状态。

受不同行动影响的结局

《428 被封锁的涉谷》并没有刻意描绘恐怖的气氛，单凭紧张和充满悬疑的剧情就能把玩家吸引住。多主角互相影响的设定本作最吸引人的地方。要想将游戏顺利进行下去，就必须做出正确的选择。如果选择不对，就会出现BAD END。这些BAD END里有的比较严肃，有的纯属无厘头的搞笑，令玩家们哭笑不得。而造成这些奇怪结局的原因往往是在这之前某个角色的行动导致的，在开始的时候BAD END都会有提示出现，按照提示，更改之前某个角色的行动，就可以回避这些坏的结局。

File No.00 — Story —

这里的每一天都是热闹非凡而又平静祥和的，直到某一天为止。在繁华的街头，一辆蓝色箱型货车停泊在路边。车里面是一个双手被捆绑的人。他的头被蒙着，看不清楚面目。就在他试图用手机求救的时候，一个白衣少女发现了他。就在少女敲打车窗的时候，车中男子的手机响起，货车突然爆炸了这究竟是怎么回事？一切都得从这天上午10点的时候说起。

File No.01 价值5000万的美少女绑架案

在《428》的故事发生之前一天，生物科学家大泽贤治的女儿玛利亚被绑架，犯人的要求是让玛利亚的双胞胎妹妹大泽瞳在上午10点的时候一个人拿着5000万日元的现金站在涉谷的八公像下等待联络，如果不拿钱的话人质性命不保。负责刑事的警署长官久濑宏二部署了50名便衣守候在瞳的四周，一旦犯人出现，就立即将其抓获。眼看时间快到了，但是始终没人露面。20分钟过去了，一个高个子穿黑衣的外国人突然出现，对大泽瞳说了几句话之后夺走了手提箱。绑匪们十分狡猾，在抢走赎金之后立刻开始进行接力传递，同时一个拄着拐杖的男子突然接近了瞳，掏出手枪想将其射杀。在这个关键时刻，经过此地的远藤亚智路见不平出手相助，带着瞳逃之夭夭。人质没有救出，赎金又被抢走了，连送赎金的人也失踪了，案情进一步复杂化。

File No.02 大泽所长与UA病毒

绑架案被害者大泽玛利亚的父亲是大越制药会社研究所的所长，这些年来一直在从事抗病毒疫苗的研究。他的研究对象是在非洲发现的类似埃博拉出血热病毒的UA病毒，从感染到发作只有不到24小时的时间，感染者发病之后会从耳鼻口等部位流血而死，死亡率高达100%。目前疫苗只通过了动物实验，针对人体的临床实验还没有开始。但是在一周之前，他的女儿瞳突然感染了这种病毒，为了拯救女儿的生命，大泽冒险给瞳进行了疫苗注射，现在看来瞳体内的病毒已经被成功消灭了。然而此时他的另一个女儿玛利亚又被绑架，这一切难道是巧合的吗？

File No.03 小玉与失踪的大泽玛利亚

大泽玛利亚失踪的时间是昨天晚上。直到瞳带着赎金出现在涉谷的时候，玛利亚都没有出现。大家都以为她还在绑匪手里，实际上早在这天早晨她就已经获得自由了。但是她在跑出来之前失去了记忆，只能漫无目的地在街上游荡。她在逛街的时候看到一条自己心仪的项链，为了挣到买项链的钱，她接受了无良奸商柳下纯一的请求，穿着猫的毛绒服装，和另一个女生大杉知里子一起在街头散发减肥饮料的试用品，以及筹备后来的发售会。当她被问到名字的时候，失忆的玛利亚看到知里子正在吃的便当中的玉子烧，于是给自己临时起了一个名字叫“小玉”（Tama）。发售会结束之后，玛利亚继续在涉谷闲逛，无意间碰到了一个拄手杖的男子，从而陷入了空前的麻烦。

File No.04 满怀执念的追踪者

那个追踪大泽瞳的手杖男实际上是涉谷警察署的刑警建野京三，他是加纳慎也的前辈，是一个经验丰富的破案专家。建野之所以要追杀瞳，其原因与他刚当警察时犯下的一个令他终身悔恨的重大错误有关。建野与亚智的父亲远藤大介在小学的时候就是好朋友，他们都喜欢一个叫琴音的女孩，她在后来嫁给了大介，是亚智的母亲。在她生下第二个孩子铃音之后，遭遇到一场灾难。一个服用毒品的逃犯劫持了她，在现场的建野为了救琴音，对丧心病狂的犯人拔枪射击，结果犯人用刀刺死了琴音。当时大介也在现场，目睹了悲剧的发生。之后建野对远藤一家一直有挥之难去的负罪感，在得知琴音的女儿铃音患有心脏病，需要心脏移植，但是因为血型特殊找

CHECK! 影响游戏流程的系统

游戏的流程是按时间划分的，从上午10:00开始到晚上20:00，基本上是一个小时一章，最后的18:00-20:00是一章，然后还有最终章。在一章之内，必须保证所有角色的行动都按照剧情进行下去，直到出现“TO BE CONTINUED”为止。但是他们的行动并不是一条线发展下来的，除了别人的选择可能导致BAD END之外，有时候还会出现“KEEP OUT”的字样。这时剧情被强行停止，必须去玩别的角色的路线。利用JUMP可以解除KEEP OUT。



不到匹配对象的时候，建野决定帮助她活下去。他必须找一个血型与铃音匹配的人的心脏作为移植来源，而这个人正是大泽瞳。

File No.05 国际探员杰克与神秘少女卡南

在加纳追捕传递赎金的外国人犯罪团伙的时候，他得到了意想不到的协助。美国CIA探员杰克以大使馆保镖的身份出现，他和加纳一起对这起国际犯罪进行调查。当他们来到犯人的聚集地点时，却发现这些外国人都被杀了。唯一还没死的人说出了“卡南”这个名字之后也断了气。难道说他们都是被一个叫卡南的人杀害的吗？

亚智和瞳在逃难的时候碰到了拦截的外国人，这时那个叫卡南的少女从天而降救了他们。卡南是玛利亚在中东认识的好朋友，因为从小出身在战乱的环境，所以她有着战士一般的能力。她告诉亚智等人，绑架事件的幕后主谋是一个叫“孤星”（Alphard）的人，年龄、性别、身份等一切不明，是一个超级可怕的国际恐怖分子。他策划的不是一起简单的绑架案，而是针对涉谷的无差别恐怖袭击。玛利亚被绑架之后，就被注射了UA病毒。如果不能及时找到玛利亚给她注射疫苗的话，那么不但她会死，整个涉谷也将变成一条死亡之街。空前的威胁降临在几十万人身上，这场悲剧能够被阻止吗？

File No.06 涉谷爆发

在下午16:00的时候，亚智与瞳在街上寻找蓝色货车的下落。根据绑架者对瞳透露的情况，玛利亚很可能就在这辆车上。当他们找到蓝色货车的时候，瞳发现一个男子被绑在车内。就在她想上前看个究竟时，货车突然爆炸了。卡南在关键时刻救了瞳，自己也受了伤。这次爆炸造成车内一人死亡，周围数十人受到不同程度的伤害。听到爆炸声音赶来的加纳对现场情况进行了了解，之后与杰克会合。经过调查，车中的死者是大泽贤治的助手田中护，他是掌握进入研究中心指纹认证的两个人之一（另一个人是大泽），也掌握着非常时期使用的紧急密码。田中死后，大泽不能自己进入研究中心取得疫苗，而紧急密码也和田中一起化成了焦炭，这也就意味着玛利亚的生命已经无法挽救。



File No.07 绝望中的对策

回到警署的加纳陷入了烦恼之中。世山被犯人刺伤，生命垂危，人质绑架案被强行中止调查，刚才的努力也都付之东流。自己也得不到未来岳父的认同，与留美的婚事眼看也要告吹。就在他万念俱灰的时候，建野突然打来电话，让他用大泽瞳交换玛利亚，否则就杀了她。加纳赶到约定的楼顶，从建野那里知道了他的过去。建野见加纳没有带瞳来，一怒之下准备带着玛利亚逃走。这时卡南再次出现，打倒了建野。为了搞清楚事实真相，加纳来到远藤电器店，却碰到了惊人的一幕。

亚智和瞳在医院确认了妹妹铃音的情况之后，又从杰克那里得到了消息。原来亚智的父亲也是绑架玛利亚的参与者。原本他们的目标是瞳。为了拯救妹妹，玛利亚接受了卡南的建议，作为替身被绑架了。她被“孤星”的人绑架之后，就被藏匿在远藤电器店，之后被注射了病毒放了出去。亚智带着瞳去找父亲，大介看到瞳之后像发疯一样想杀了她，用她的心脏拯救自己女儿的生命。但是在亚智的劝阻下，大介回复了理智。这时恢复了记忆的玛利亚赶来，与瞳见面之后就昏倒了。潜伏在她体内的病毒要发作了吗？加纳、杰克和卡南也赶来了，恐怖分子的头目“孤星”也发来了信息，他们拥有田中留下的密码，现在“孤星”要求用大泽瞳的血样（里面含有微量的病毒抗体）来交换进入研究设施的密码，交换地点和早上一样。这



是拯救玛利亚的唯一途径。于是一行人决定兵分两路，卡南带玛利亚去研究设施与大泽所长会合，加纳与亚智、瞳一起去涉谷找“孤星”交换密码。计划已经定好了，但是现在还缺一个开车送玛利亚去研究所的人。正当大家为缺乏人手一筹莫展的时候，建野突然出现了。他决定帮助大家，以偿清自己的罪过。

File No.08 决定命运的两个小时

所有计划安排完毕。建野、卡南、玛利亚赶往研究所，加纳、亚智、瞳前往涉谷，杰克留在现场继续调查。为了确保计划万无一失，亚智去找KOK的同伴寻求帮助。加纳目送建野远去，向他的背影做了一个标准的敬礼。在大家都离开之后，杰克在现场发现了玛利亚留下的钱包和手机。钱包里有一张照片，是玛利亚和卡南的合影。但是　照片上的卡南和刚才见到的那个少女并不是一个人，这就意味着

亚智集合了30名同伴，来到了涉谷街头的八公像前。一切又像早上10点的时候一样，瞳站在预定地点等待“孤星”的到来。时间到了，出现在她面前的是她的英文老师，绑架案的目击者里兰德·帕尔玛。他就是“孤星”吗？

里兰德向瞳索要血样，瞳要求他先说出密码。这时亚智和伙伴们吧里兰德包围起来，要将他生擒活捉。里兰德不慌不忙地掏出一盒含有UA病毒的针剂，向空中扔去。KOK的少年们将散乱在空中针剂小瓶安全地接住，避免了感染的爆发。加纳追上了里兰德，用手铐把他和自



己铐在一起。为了问出密码的下落，加纳效仿一年前建野解决人质事件的方法，用汽油浇在自己和里兰德身上，点燃打火机向他询问。里兰德毕竟不是亡命之徒，看到加纳坚定的神情和随时会和他一起变成火球的自己，无奈之下吐露了密码。涉谷的危机终于结束了吗？

杰克立刻给建野去了电话，告诉他现在和他在一起的那个“卡南”有可能就是真正的“孤星”。建野不禁心中一寒：现在已经到了研究所门口，大泽所长也来了，究竟应不应该让这个卡南进去？

还是先确认一下这个卡南的真实身份吧。能够证

CHECK! 涉谷还是涩谷？

涉谷（Shibuya），其正确名称应为“涩谷”，但是因为日文汉字的“涩”与中文的“涉”有些相似，而“涉”在中文里明显比“涩”好听一些，所以一般在民间，这个地区的中文名称更多地被称作“涉谷”。涉谷区位于东京都中心地带，是全日本流行时尚的最前线。每天这里都有衣着打扮新潮入时的年轻人在这里来来往往，109大厦和车站门口的忠犬八公像是这里的标志性建筑。这里各种商业活动兴旺，尤其体现在涉谷车站的出口处，著名的百货店、时装专卖店、饮食店、咖啡店、休闲设施密集如云，与新宿同样被人们称为“24小时不眠之街”。

CHECK! 关于上木彩矢

本作的主题歌《世界不会因此改变》（世界はそれでも変わりはしない）是由日本偶像歌手上木彩矢专门为这个游戏演唱的。这首歌的单曲CD在游戏发售之前一天（12月3日）发售，除了该歌曲之外，还有一首《EVER SO SWEET》。上木彩矢的歌曲在游戏里被作为手机铃声和街头背景录音使用，而游戏的主角之一大泽贤智也是上木彩矢的粉丝，经常上一个40岁以上的大叔们聚集的上木彩矢粉丝网站，他在该网站上发的帖子也是影响剧情的一个要素。除此之外，上木彩矢也亲自出现在游戏中，具体的时间是在15:30的时候，头山的女儿花在街头卖她的画儿的时候，上木彩矢会出现在那里看画。只要亚智在15:05的时候没有选择A，这个镜头就会出现。



CHECK! 428与《忌火起草》

前段时间在Wii上推出的《忌火起草 解明篇》也是Chunsoft制作的音响小说，最初出在PS3上，后来又移植给了Wii。在428里也可以找到这个恐怖游戏的痕迹，至少有2处，都发生在玛利亚（小玉）身上。具体章节如下：

其一：11:20的时候，柳下让小玉尝试喝下减肥饮料“Burning Hammers”，这时候选择的时候，小玉就会想起关于忌火起草的都市传说，里面提到的带有焦臭味、喝下去之后指甲发黑、使人产生幻觉的液体正是所谓的“忌火起草汤”。

其二：14:40的时候，玛利亚在GiGO买完衣服，来到楼上的中国餐馆想吃点东西，却发现所有的饭菜都被知里吃光了。这家餐馆名叫“忌火起饭店”，店员故意把指甲涂黑，营造出一股阴森森的气氛。真不知道这里的东西吃了之后会不会引发人体自燃现象（笑）。

明她的身份的人目前只有大泽玛利亚。但是今天建野、玛利亚和卡南都在场的场合只有2次，而这2次玛利亚都没有和卡南直接照面，第一次跑掉了，第二次昏了过去。假定这个卡南是“孤星”的话，那么她的最终目的又是什么？病毒已经拿到了，还注射在玛利亚的身上，那么现在她要做的就是拿到抗病毒的疫苗，然后摧毁所有与疫苗有关的东西，包括研究所、大泽所长、玛利亚，以及身上有抗体和残留疫苗的瞳！

在现场的加纳也确认了这一点。为了灭口，“孤星”很有可能在自己的替身那里设置了炸弹。毕竟所有接触过“孤星”的人都被灭口了，所以她也一定不会放过里兰德。至于引爆炸弹的方法，参照蓝色货车的爆炸案，“孤星”有可能使用手机遥控引爆，只要手机发出固定的铃声，那么炸弹就会爆炸。加纳先让瞳关闭了手机，然后检查了里兰德携带的手提箱，里面果然有塑胶炸药。而且为了保险，“孤星”还在炸弹上设置了定时装置，现在就算没有手机，炸弹也会在2分钟之内爆炸。亚智命令同伴赶紧疏散人群，之后自己抱着炸弹坐在原地。原来他在KOK的冲突中脚部受了伤，无法逃脱。为了尽可能少地伤害别人，他决定自己承受爆炸的冲击。听着瞳呼喊的声音，亚智闭上了眼睛……

就在这千钧一发的时刻，曾经采访过KOK的记者御法川突然赶到。他带来了一车干冰，这是远藤电器店出售的干冰机故障之后留下的产品。事不宜迟，加纳抱着干冰冲向亚智。当干冰覆盖在炸弹上的时候，距离爆炸只有不到10秒的时间了——

镜头转回研究所。大泽得到密码之后，抱着玛利亚紧急赶往存放疫苗的贮藏库。建野拖住了“卡南”，并且揭露了她的真实身份。“孤星”看到自己的阴谋败露，却并没有死心。她拔出手枪指向建野，两人之间的紧张气氛一触即发。但是建野并没有开枪，原来他自从10多年前那次悲剧之后，就形成了严重的心理障碍，无法射击，这些年来他一直是不靠武器解决案件的。建野和“孤星”互相瞄准对方，但是谁也没有扣动扳机。

就在这时候杰克突然赶来了，他和建野一起用手枪瞄准了“孤星”。当他看到“孤星”的瞬间，复杂的情感涌上了他的心头。他的弟弟弗兰克就是死于“孤星”制造的恐怖袭击，现在正是报仇的时机，但是，真的可以就这么杀死她吗？

File No.09 最终章

注射了疫苗的玛利亚回复了神智，她在监视器中看到了三人对峙的情景。这个女孩不是卡南，她很明确地记得，她来找自己的时候，自称是卡南的朋友。现在她的目的是夺取疫苗，摧毁研究设施。玛利亚看了看自己胸前的项链，如果这是真的，那么这里面就有炸弹。想到这里，她和父亲一起冲到门口，与“孤星”当面对质。

玛利亚的设想是正确的。“孤星”的计划是夺取疫苗，同时杀人灭口，炸毁研究所。玛利亚向她问起卡南的下落，“孤星”冷冷地告诉玛利亚，卡南已经被她杀了。但是现在炸弹被玛利亚拿了出来，爆炸的话不但“孤星”会死，计划也完全失败。感觉大势已去的“孤星”放下了武器。

就在杰克和建野要逮捕“孤星”的时候，玛利亚因为卡南的死心生怒火，捡起“孤星”扔下的手枪想为卡南报仇。但是她和卡南毕竟是两个世界的人，一个柔弱的少女，怎么能有杀人的力量呢？在众人的劝告下，玛利亚放下了枪。这时杰克的上司哥顿带着手下赶来，将“孤星”押上了汽车。玛利亚的电话响了，杰克将电话交给了她，接到电话的玛利亚泣不成声。原来这个电话是卡南打来的……

我们再回到涉谷的街头。“孤星”设置的炸弹被干冰冻结，时间停止在2秒的时刻。一切都结束了，亚智和朋友们一起欢呼，他成了拯救涉谷的英雄。加纳看着收拾现场的同事们，也感到一丝轻松。这时候他想给留美打一个电话，告诉她今天发生的一切。潜伏在绑架案背后的阴谋被破获了，病毒袭击被阻止了，数十万人的生命被保护了，负伤的同事也平安了电话接通了。令加纳意外的是，接电话的居然是岳父大人。静夫对加纳依旧十分苛责，但是说到加纳和留美两人的婚事，静夫告诉加纳下次再谈。下次再谈，也就是说岳父不会再反对了吗！兴奋的加纳忍不住跳了起来。

夜已经深了，涉谷的街头依旧人流如潮。这里的每一天都是如此，时尚、光鲜，充满青春色彩和流行元素，永远是年轻人的天堂。上木彩矢的歌声回荡在这里，就像这首歌唱的一样，世界不会因此而改变。

一辆轿车飞速地行驶着，车上坐着“孤星”和CIA的长官哥顿。他给“孤星”解开手铐，对她说，计划失败了。原来他是“孤星”的同伙！“孤星”拿了一个试管给哥顿，里面是在下午爆炸的时候趁机从瞳身上采集的含有疫苗的血液。至少他们得到了UA病毒的疫苗，但是首要目标研究设施并未被摧毁，他们没有得到病毒的控制权，所以他们的计划基本上还是失败的。就当他们来到使馆大厅的时候，一个身影突然出现在“孤星”身后。真正的卡南出现了，她要找“孤星”了结一切，两个人对峙的身影消失在浓黑的夜色之中……

TRUE END：NEVER ENDS



CHECK! 刑警的心得

加纳在游戏中时常翻阅的《刑警的心得》（デカの心得）是前辈建野京三留下的宝贵资料，加纳在办案的时候经常按照上面的指示行动。在游戏中出现的心得数量有限，下面是笔者发现的部分：



↑一年前加纳还是个青涩的刑警，在这次案件中，他得到了成长。

刑警的心得·第1条：要守护的东西绝对不能丢，这是最基本的。

刑警的心得·第12条：经常按照最坏打算采取行动。

刑警的心得·第25条：审讯的时候要抓住对方话中的漏洞进行追问。

刑警的心得·第54条：欲速则不达，越是着急，有时候越要走远路。

刑警的心得·第55条：审讯的时候还是要靠猪排盖饭。

刑警的心得·第89条：看上去没有意义的东西，必然意味着什么。

刑警的心得·第115条：要有效地使用灯光。

刑警的心得·第117条：要在对方陷入困倦的时候下手。

CHECK! 关于“孤星”

“孤星”（アルファルド）这个名字来自阿拉伯语Alphard，指的是长蛇座的二等星（中文名称为星宿一）。这个名字的本意是“孤独者”，因为在星宿一周围没有亮星，只有它孤零零的发着冷寂的红光。所以才将其翻译为“孤星”。在游戏中，“孤星”这个恐怖分子一向独来独往，而且将所有知道自己底细的人杀掉灭口，没有真正的伙伴，与这个称号确实很相配。而孤星的全名意义是“孤独的蛇”，与长蛇座的名称正好吻合。



↑在游戏的开始，谁也不知道布偶中的“小玉”其实与案件的犯人有着重大的联系。

CHECK! 达成真ENDING的方法

本文记载的剧情是真ENDING，如果没有满足一定条件，那么就会出现普通的ENDING，区别就是玛利亚拿枪指着“孤星”的时候不能选择是否开枪，强制扣动扳机，这一枪当然没有中，随后“孤星”拔出绑腿上的备用手枪想射杀玛利亚，结果大泽贤治帮玛利亚挡住了子弹，自己生死未卜。杰克和建野制服了“孤星”，把她交给哥顿。随后玛利亚陪着救护车上的大泽离开，卡南打来的电话自然也就没接。在故事的最后，加纳没有和岳父通电话，结婚的事情自然也就没有决定下来，而逃脱的“孤星”最后也没有和真正的卡南照面。如果你不想让自己辛苦打下的游戏变成这样结局的话，就必须按照以下的选择操作：

1：加纳19:05“何を考えている？”选择A：“パスワードを知りたいだけだ”

2：亚智19:00“たかぶる感情”选择C：“憎しみはひとまず忘れよう。 ”

3：建野19:10 用枪指着假卡南时选择B：“無暗に引き金を引きたくない”

4：杰克19:20“復仇か、任务か”选择C：“复仇を遂げたとき ”

这样的话在进入最终章的时候，玛利亚举枪时会出现选项。这时候选择A：“やはり击つわけにはいかない。 ”，就可以进入真ENDING。

进入真ENDING之后，可以开启隐藏剧本BLACK BOOKMARKER，进入卡南的剧本。这个剧本是完全以动画形式制作的，还有语音登场。

另外一个隐藏剧本WHITE BOOKMARKER，只要在游戏中打出50个以上的BAD END，在通关之后就会自动出现。讲述的是亚智的妹妹铃音的故事，该剧本有我孙子武丸执笔，讲述的故事与亚智的剧本有很大联系。另外通关后可以打开的还有各章开始时候的预告录像，以及测试问答“カルトクイズ428”。

在两个剧本都完成之后，在ボーナスコンテンツ中会出现隐藏的小游戏“エコ吉ドアドア”，这是根据中村光一在FC上制作的著名游戏“Door Door”改编的，画面也很怀旧。



GAME AREA 51

电玩禁地51



PSP上的硬派射击 在陨石群中体验命悬一线

你玩过《几何战争》吗？没错，在前几期的“电击收藏DVD”中某编为大家演砸了一把360的二代目。那是神作系列啊，也被很多人看作为“永远也不会打腻的游戏”。而PS3方面也有一款概念上的模仿作《超级星尘》，虽然到不了打不腻的地步，但游戏的确很好玩，也更加立体。与《几何战争》不同的是，《超级星尘》是在一个立体化的星球上进行射击行动，玩家控制着战机在星球上循环移动，躲避从天而降的陨石。这款游戏在PS3上虽然是杀鸡用了牛刀，但不能否认的是，画面效果的确相当出众，三种武器将陨石打得火星四射，那种感觉的确爽到极点。最近这款游戏也推出了PSP版，需要在PSN服务平台上购买。不过破解专家们很快就将其破解出来并放到了网上，游戏的容量只有70M，但素质却绝对不低。PSP版比较于PS3版，改变了星球的立体设计，在概念未变的情况下，将星球“平铺”为平面，玩法还是一样的，可惜PSP版在难度方面不如PS3版本，玩家可以很轻易的将游戏玩通。还好游戏即时反复打也不失其乐趣的初衷，没事拿出来打两把很有感觉的。



超级闪电狗 迪士尼玩出皮克斯风格

电影改编游戏是将电影业和游戏业链接得最坚实的一条纽带，甭管是不是高人气的电影，只要是可以转换为游戏题材的，就一定会把这份钱赚到手。由于从电影公司到游戏开发公司对游戏本身并不够重视（一般来说，只要电影好卖游戏也会就势热销，因此几方也不会把游戏的素质要求得跟电影那么严格，只要忠实于电影内容即可，比如蜘蛛侠，虽然最近几款素质不错，但逢电影上映左右推出的游戏都相当烂），因此多数电影改编游戏水准也比较低。而这段时间也有不少在大洋彼岸热映中的大片的游戏版本抢钱推出，比如这款《闪电狗》。本作是迪士尼最新推出的CG动画电影，虽然不如旗下皮克斯的高水准，但本片的素质尚在可接受范围内。而相应的游戏也是如此，虽然算不上大作，但玩一玩的价值还是有的。



←电影也是值得一看，不要错过。



编者话 READER'S WORD

在你的游戏生涯中有没有发生错过了哪些游戏而感到遗憾的事情呢？这里将会让你避免发生错过“神作”的可怕事件。挖掘游戏的醍醐味也将是未来本栏目的重任之一。总之，如果你讨厌大作，那么这里绝对适合你。□文责/奶糖人

THIS IS THE 51TH ZONE 这里是游戏的禁地

本期，我们将一起来发现刚刚发售过的一些有意思的游戏，以及你很可能没有了解过的作品，准备好了吗？如果觉得有趣，找来玩玩是对自己最好的犒劳。



→右图为PS3版画面。特点是画面更加绚丽，足够让你眼花缭乱，长时间玩真的要挑战眼睛耐力的极限哟。

←PSP版也当仁不让，效果也绝对是掌机中出类拔萃的，特效满点，绝对养眼。可惜难度较低……

HOT TOPIC 一支触笔实现冒险 NDS的波斯小王子

次世代高画质版《波斯王子》让人抱怨不断，是啊，一款死不了的游戏还玩个什么劲儿……实在太不刺激了。不过好在还有另一个选择，就是NDS版。这款平面过关游戏基本上算是真正的“正统”波斯，玩过原始一代的玩家一定会有此感受。虽然游戏的难度也不高，但作为掌机平台的动作游戏，轻松一点不为过。操作方面只需要一只触笔即可游戏，也没有什么太复杂的需要玩家划来划去的要求，在比较精美的画面之下完全可以轻易应对各种挑战。比较于次世代版本，编者倒是觉得NDS版倒可以说是正统续作。UBI本来希望可以借全新的波斯形象来树立全新的系列，但没想到蒙特利尔工作室也有马失前蹄的时候，与其强行改变倒不如按照以前的套路直接强化画面，其实系列粉丝除了对以前游戏中的恶劣BUG深恶痛绝外，其他方面都没什么意见。因此，全新波斯完全成了多余，空洞的游戏内容相比，乐方面倒成了亮点。不知道粉丝又能做何感想……好了，不抱怨了，有时间还是把NDS版翻掉先。



→虽然操作简单，但其他方面可是没有任何妥协哦。

奶糖人的传言板

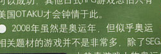
● 不知道PS2玩家是否接触过高速赛车，除了Wipeout系列（本系列在PSP和PS3上正风生水起，爱好者很多）外，类似任天堂人气RAC《F-ZERO》那样的科幻飚车游戏完全没有（如编者记性有误，请读者来函指出）。不过对于喜欢这类以速度为卖点游戏的玩家来说倒也不至于失望，随着沃卓斯基兄弟的科幻电影《Speed Racer》（本刊译：极速飞车）上映，相关的游戏也早已发售，可惜国内压盘销售的店家越来越少，希望喜欢赛车的你没有错过这款游戏。本作全称《Speed Racer: The Videogame》，完全根据电影改编而来，虽然游戏没有豪华的片头和菜单界面，但游戏的素质却绝对不俗，帧数稳定速度奇快，并且能够保证相当炫丽的画面效果，着实不易。这款游戏有PS2和Wii双版本，建议玩家购买游玩，相当刺激。

● 摩托赛车游戏最高杰作《MOTO GP》系列最新作已经发售，平台包括了主流的360、PS3和PS2平台，在国内360平台版已经人气超高，网络鏖战激烈刺激。而PS2版也值得留意。本次新作由CAPCOM接手发行，游戏素质依旧保持了年年有提高，建议PS2玩家入手，算是PS2最后的赛车大作了。



● 堪称最佳重制游戏的《王国之心 记忆之链 重制》美版已经上市，日版当年是跟随《王国之心2 最终混合版》以双DVD规格发售的，如今美版姗姗来迟，总比没有出强。年底发售也算是给美国PS2的软件阵容留了一手。游戏的素质不用多说，比较不厚道的就是游戏是单独发售，SE又要大赚一笔。

● 与《王国之心 记忆之链 重制》同时上市的日本RPG游戏还有《女神异闻录4》，不知道这款在日本也属于中小众的作品在欧美又能有多大作为。如今日本厂商的日子并不好过，希望借欧美来弥补损失的想法可以理解，但如此日本化的游戏想要吃开美国市场谈何容易。除了FF和王国之心这类本身就非常国际化的游戏可以成功，其他日式RPG游戏恐怕只有美国OTAKU才会钟情于此。



● 2008年虽然是奥运年，但似乎奥运相关题材的游戏并不是非常多，除了SEGA与任天堂推出的大热卖游戏人物奥运外，SEGA自己还发售了一款相当垃圾的作品。运动会类游戏的式微可以说相当明显，与当年街机时代的几个名作完全无法比拟。不过最近欧洲就有一款值得你关注一下的运动会类游戏推出——《冬季运动2009》。这款游戏虽然出现在PS2末期，但总算还是有着对得起PS2机能的画面和不错的操作感，而且各项冬季运动的玩法并不复杂，玩家很容易就可以玩



特别讨论：PS3缺少了什么？

强劲的机能昂贵的价格，以不良性价格与微软任天堂竞争的PS3完全不振。在本期新闻栏目中，读者可见PS3硬件在美国的销售惨况，而这一情况也不仅仅是在美国，全球都在蔓延这“离PS远去”的气息。价格过高是一大原因，那么在游戏方面PS3又缺少什么呢？

日本业界对于PS3目前游戏的状况评价为——良质游戏的存在欠缺。这一问题的确是相当严重，虽然SCE欧洲发言人表示公司都优先于PS3的软件开发，但实际上无论在市场中还是杂志的发售表里，都感受不到什么——PS3的游戏太厉害啦——这样的惊讶。如果回看历史的话，我们就可以轻易找到“缺少好游戏”这样感觉出现的原因，接下来我们就一起来看一下，这些曾经在PS及PS2初期时代助阵的一二线游戏：

NBGI：为PS立下汗马功劳的《山脊赛车》、《皇牌空战》及《铁拳》，如今正统续作已经都不再为PS3所独占，山脊赛车系列境况低迷，而《皇牌空战》到目前为止也完全没有PS3的相关开发计划在执行，《铁拳6》则干脆因为“要推展海外市场，XBOX360平台的玩家也希望玩到”这样的藉口而跨平台献给360。另一格斗系列《灵魂能力》已经是全平台为方向发展着，指望不上，而在日本RPG阵营中占有绝对话语权的传说系列也完全没有PS3向作品发表，相反在360、Wii和掌机平台却相当积极的活跃着。让人耳目一新的清新型动作游戏《风之克罗诺亚》最新作已经登录Wii，根据销量新续篇以Wii为平台发展是可以肯定的了，为PS3开发风的新作显然是赔本的买卖，连5万都不及的销量根本无法承担次世代主机高昂的开发成本。《块魂》新作当初临时取消PS3版的开发就更是让人琢磨不清，而微软这边开发更容易而且肯为宣传出钱出力的策略让厂商很是受用，或许还有更有趣的信息在里面。主力游戏已经不再为PS3所独有，曾经SCE忠实的战友在经营压力面前也无法再将友谊继续维系。而留给PS3的还有可能是什么呢？《时间危机》新作仍旧为PS3独占，但游戏本身的素质让人跌镜；《异度传说》销量在PS2时代衰退明显，已经无法成为RPG游戏一线阵容，是否能肯掏大笔的资金再投入到PS3平台开发新作希望渺茫；《钻地小子》系列必然要扎根掌机和网络平台，在PSN的下载中倒是会看到复刻一下；曾经让人为之一振的《超级自由人》系列、《脱狱潜龙》系列是否还有重生的机会不大好说，完全没有续篇的消息；几个原创作《7 摩尔莫斯骑士团》、《VENUS BRAVES》虽然口碑上好，不过PS2上长达八年的生命周期中都没有再有续作计划，低迷的PS3就不用指望了。或许我们需要NBGI给我们多一些奇迹。

CAPCOM：其实CAP倒算是对PS3不薄的厂商之一，可惜猎人新作已经转战异质平台。在其二线软件阵容中，《钟楼》、《火焰气息》、《鬼武者》、《幻侠乔伊》及《战国BASARA》都还是有希望重新出现在PS3，CAP一直有多年后再续新篇的习惯，就连《魔界村》都相继推出了两个新的分支系列——《马克西莫》和《魔界村》，因此CAP任何游戏的续作都是可以期待的。其中尤其是《钟楼》及《鬼武者》是最有可能在本世代继续新篇的作品。另外，《罗马暗影》、《混沌军势》、《恐龙危机》、《出击飞龙》等至今都有着不错的人气，也不能排除随时公开新作的可能。总的来说，CAP的游戏都比较适合于在PS3平台上推出，并且都比较容易大作化，可惜这些抬头我们都还没有在PS3上看到，但希望还有。

SEGA：近期SEGA对于掌机平台的战略方向非常明确，家用机投入更多倒是PS3平台，尤其是当家大作《龙如》系列依旧是PS3独占。不过还有些名单值得关注，包括《疯狂出租车》、《太空频道5》、《忍》及《樱花大战》，这些都在PS2平台推出过关联作品，也是SEGA拿得出手的抬头，今后在PS3上的动向相当值得关注。另外《球会创造》和《光明力量》最新作已经登录NDS，也不能排除回归家用机的可能性。

SQUAREENIX：在宣布了360的RPG阵容之后，似乎对于PS3来说，SE在除了FF之后，没有留下任何可能。回望PS和PS2时代，正是SE真正成就了PS家族的王者地位，还有一些游戏我们不能忽视，它们仍旧有可能会留给PS3。《SAGA》、《格兰蒂亚》、《武藏传》都是PS系的独占。SE目前的策略是利用较少的投入换取最大的回报，因此《寄生前夜》、《前线任务》、《圣剑传说》、《王国之心》、《北欧战神传》、《超时空之钥》可能短时间看不到PS3版的信息，最后还有一些抬头——《半熟英雄》、《骑龙者》、《铃木爆发》、《保镖》、《TOBAL NO.X》等，假如我们看到了它们的归来，请尽情尖叫。并为PS3祈祷。

SCE：前面说了几家大厂的作品，其中不乏如雷贯耳的大家伙，但如果细看软件列表，SCE自家对于主机不遗余力的支持才是稳定局势的关键。但似乎目前连SCE自己都无暇顾及它们，在这里大致罗列一下，一方面勾起各位回忆，另一方面希望各位也能对SCE自家给足重视，如果这些游戏能够登场，PS3的希望仍大。它们是——《妖精战士》、《波波罗克罗依斯》、《IQ方块》、《莱盖亚传说》、《捉猴》、《狂野历险》、《杰克与达斯特》、《虹吸战士》、《黑暗编年史》、《ICO》。还有另一大原创群体，或许你都快忘记它们的名字了？在PS时代让玩家震惊的《宝石捷赛车》、《幻世虚构 精灵机导弹》、《OMEGA BOOST》、《跨越我的尸体》、《俺的料理》、《阿兰多拉》、《龙骑士传说》、《弹弓小子》、《两个人花火》、《叠叠乐》、《空中大炮》、《音乐指挥家》、《我与魔王》、《蚊》、《大逃亡》、《爆走自行车》等。一数过来，发现PS系主机有相当一部分让我们感动的作品都是出自SCE之手，而如今PS3上虽然也有不少数量的自家软件，可惜推出速度实在无法与当年相比，希望SCE尽快提高开发效率。



总结下来，我们可以发现PS3上缺少了太多我们熟悉的作品的身影，或许我们在这里总结的时候，上面提到的作品已经确定项目，不管如何，希望这些游戏能够早日再出现在PS3平台上，让“所有游戏在这里集结”的霸气和灵魂可以继承下去。

奶糖人线报

● 动作游戏王座系列《战神3》据悉将可以达到次世代最高画面级别，不仅仅是1080P至高分辨率，并且帧数将保持在60帧。游戏在PS3超强的机能基础上将会把画面效果提升到超越电影效果的水准，大魄力演出将会让玩家彻底对本作所感动。

● 另一个系列第三作现在看起来要和《战神3》正面交锋了，开发商EPIC已经表示《战争机器3》正在开发中了。新作将再采用升级引擎，到时候在画面上的提升是可以想见的，但是否能有1到2的大飞跃就未可知了，莫非360的机能底力无限？之所以会和《战神3》碰面，是因为编者觉得《战神3》在2009年年内发售的可能性只有40%，推迟的可能性更大。从目前PS3游戏的开发进度上来看，已经发售两年的PS3在游戏数量上出现了相当大的缺口，就算因为其他主机的抢食使厂商无暇顾及销量惨淡的神机，但也不应该会到如今仍旧没有几款拿得出手的作品。因此《战神3》若无法再2009年顺利登场，那么在2010年与《战争机器3》来场最后一战是不可避免的了。

● 必然要成为雷作的电影《龙珠》还没上映就公开了游戏化版……不知道厂商到底想把我们雷成什么样才肯罢手。电影将在3月上映，而游戏决定推出PSP版……莫非是要做成真人快打那种类型吗？

出好成绩，或许这也是现在的一种趋势吧。

● 喜欢音乐的玩家最近应该玩得非常的欢乐，《吉他英雄 全球巡演》的推出几乎占据了音乐迷的大部分时间，不过另外一款人气游戏也推出了最新的资料盘——《摇滚乐队 乐曲扩展包Vol.2》。这个系列对玩家的要求比较高，包括麦克风、吉他等控制器的拥有才能顺利玩转，不过游戏的素质更在吉他英雄系列之上，价值1500元人民币的控制器套装是音乐游戏迷的必买配备。



● 喜欢动漫的PS2玩家最近应该有玩不过来的感觉吧，不仅PS2上发售了多款动漫类游戏，而且很多人期待已久的《恋姬+梦想 心动☆全是少女的三国演义》也发售了（其他人：其实就你一个人期待吧……）。这款游戏虽然有些不良要素（大家都明白什么意思吧？），不过看在那些精美的女版三国人物的份上，你也应该入手一张哦，哈哈哈哈（笑得好阴险）。



● 有360的玩家一定玩过了11月初发售的FPS游戏《秘密特工 最后的牺牲》了吧，这款游戏的故事背景相当类似某英国特工电影，玩家扮演一名特工保护总统，并与恐怖分子进行对抗。游戏的流程并不长，但素质不错，值得一试。这款游戏同样有PS2版，虽然画面上损失较多，但喜欢FPS和特工背景游戏的玩家就绝对不要错过了。

● 虽然KOF新作即将登陆街机，但国内玩家却暂时无法玩到，聊以自慰的话已经发售两周的美版《KOF大蛇篇》是最好的选择，这款游戏收录了95、96和97三作，看成KOF系列的发达三部曲，值得收藏。虽然SNKPLAYMORE的官方模拟器敛财手段为人所不齿，但看在游戏价格低廉，偏偏又对KOF相当有爱，无力搬台街机且买不起NG卡带机，并且也不想再PC上将就的话，PS2版你就绝对不能错过了。

● 最近欧美电影票房非常好看，在经济危机之下众多适合全家看的好戏轮番占据票房榜第一位，例如《马达加斯加2 逃向非洲》。游戏与电影同时发售，依旧是那种看起来比较脑残的类型，但游戏胜在忠实原作，喜欢动画版的玩家对这些搞笑的角色实在难以抗拒，更何况游戏本身也并非完全没有可玩性，在PS2游戏数量的确明显下滑的今天，这款游戏也应该珍惜起来，看完电影玩玩游戏，完美了。

● 另外，家用机在日本市场的末期基本上都逃不出少女少男游戏轰炸的命运，PS2也一样，大批的美少女游戏，同性恋倾向游戏推出，恶趣味相当明显。这些游戏将在后面的内容中陆续给大家推荐介绍。





与CAPCOM的春丽一样，不知火舞作为SNK格斗游戏中最早出现的女性角色，性感的造型，完美的身材，华丽的动作，使她在游戏里几乎成为"完美"的代名词。从《饿狼传说2》开始，这位女性格斗家几乎参加了饿狼和KOF系列的全部作品，这也足见其深入人心的影响力。

美丽的女忍者师承于谁？

按照游戏中的设定，不知火舞是出身不知火流的女忍者，她的祖父不知火半藏是安迪的师父。她与安迪一直在同门中修行，基本上可以算是青梅竹马，两人的关系也被设定为恋人。在《饿狼传说2》的时候，不知火半藏已经去世，作为不知火流忍术的继承者，舞继承祖父的衣钵，并且将这门绝学发扬光大，而师出同门的安迪也在不知火舞19岁的时候离开他回到了南镇。

吸引男人眼球的美妙身材有着怎样的秘密？

身为女性忍者（Kunoichi），不知火舞拥有比男性更多的优势，那就是用身形魅惑敌人。她的那身装扮并不只是给玩家们养眼的（虽然SNK当初设计她就是出于这个目的），暴露的着装与鲜红色的衣料对于敌人来说，其实是死亡的陷阱。她最初的必杀技"花蝶扇"与"必杀忍蜂"直接从招名上体现了女忍者"如蝴蝶般飞舞，如蜜蜂般刺杀"的特性，而火系的攻击属性更显示出忍者出手时侵掠如火的威力。

当对手们倒在她的脚下时，她便会用华丽的"日本一"来宣告自己的胜利，而这个带有些须性感色彩的动作也开创了美女角色"乳摇"的先河（笑）。

说到不知火舞的身材，SNK历代的官方数据每更新一次，她的三围尺码就会发生一些微妙的变化。从最初的85-



↑蹲下移动可以说是《饿狼传说》的代表动作，不知火舞的移动方式最特别。

54-90（RB、KOF'98）到87-54-90（RBS、KOF'99-KOF2002），再到87-55-91（KOF2003-），似乎是一回比一回大了（汗），但是基本上保持着黄金比例。配合165cm的身高和48kg的体重，基本上可以说这样的身材是一等一的优秀了，怪不得看安迪不顺眼的玩家那么多（汗）。

青梅竹马也有痛苦存在？

说起来，安迪遭到无数不知火迷的嫉妒和诅咒，除了大家望洋兴叹的心理因素之外，安迪对于舞的态度一直暧昧不清也是一个原因。尽管舞对安迪始终一片痴心，但是安迪也只是将两人的关



↑不知火舞此时此刻，多么渴望这件事是真的啊！

系保持在恋爱的程度上而已。从《饿狼2》到KOF97，这些年来不知火舞一直想和安迪结婚但是始终未遂，结果导致她有时会进入脑内补完的"结婚狂"状态。最好的例子是在KOF97中与安迪对局前身穿婚纱的造型，以及99年的时候抱着一个看上去酷似安迪的婴儿出现的场面。幸亏那个孩子只是个布娃娃，要不然各位玩家非气死不可……而SNK针对他们俩的关系，也和玩家开了不少玩笑。最典型的是饿狼RB2的结尾，当安迪和不知火舞的侧影出现在窗户上的时候，所有看到的玩家下巴都快掉到地上了——这这这，这是要进入[哔——]剧情了吗？其实镜头转到屋中，他们俩只是在看书和做俯卧撑而已……

为了满足这对情侣，SNK终于网开一面，在《格斗之王99》中将舞与安迪安排在了一队，这样的队伍构建可是害惨了安迪，被不知火舞这个结婚狂天天追着屁股后面跑真不是一件什么好事。

谁是不知火舞的好友？

在朋友圈方面，不知火舞可以说和京是老朋友了，从《格斗之王94》开始，她就一直和京以及尤莉两人组队，一直到格斗之王96中才将尤莉换成了新人藤堂，除



↑第一次遇到大蛇的不知火舞还真是吓了一跳，不过仍然勇敢的与其抗衡。

了是好队友之外，不知火舞还经常光顾京创办的酒吧，也经常在里面喝得烂醉如泥，同时京也是不知火舞最好的倾诉人，舞经常一边喝得烂醉一边向京倾诉着苦水，至于倾诉了些什么？不用我说大家也应该能猜得到……

既然代表正义，那么就要挺身而出！

SNK曾多次对不知火舞这个角色进行刻画，甚至不惜让她出现在与她毫无关联的世界中，当我提到这里的时候大家可能已经想起来了，没错早在初代的《侍魂》中，当玩家们使用霸王丸击败天草四郎时贞的话，在结局的最终幕与霸王丸对决的神秘女性的真实身份正是不知火舞。而当我们使用不知火幻庵通关后将它击败的也是不知火舞。身为不



↑在95年，卢卡尔是不知火舞与京第一个遇到的强敌。

知火流强大的女忍者，那么自然战斗力就不容小视，在格斗之王大赛刚刚举办后不知火舞、京以及尤莉三人成功将幕后黑手卢卡尔消灭。时间相隔两年后也就是格斗之王95比赛结束后不知火舞在南镇代替安迪成功将吉斯击败。格斗家们的历程是没有终点的，当邪恶出现那么他们马上就会化身为正义的使者来消灭邪恶力量。95格斗大会结束之后众人了解到了大蛇之力，也正是由于这个楔子，格斗之王96大会开始了，原来主办者神乐的目的就是为了从中挑选出实力超强的选手来与已经解开封印的八杰集之一的盖尼茨进行战斗，在格斗之王96中与藤堂、京组队的不知火舞在两名队员受到威胁的时候使用自己的独门忍术超不知火忍蜂击败了盖尼茨。事情结束后不知火舞等人又遇到了新的对手——大蛇，大蛇经过1000年的时间终于完成了生命体转换并且成功在克里斯身上复活。复活之后的大蛇实力大的惊人，而在这场神与人的战斗中，人类显得是那么地渺小，不知火舞对大蛇使用的攻击完全没有效果，甚至还差点丧命于此，安迪的及时出现体现出两人的真挚感情。最终大蛇到底还是敌不过宿命，败在三神器之手。 □文/菜团

《格斗之王XII》全人物确定！出场人数成为本作败笔？

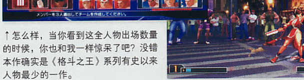
SNKPLAYMORE主力成员所进行制作的《格斗之王XII》马上就要进行收尾阶段，到目前为止出场人物暂定为20人，除了上次TGS展会中所出现的角色之外，克拉克、东丈、椎拳崇等经典角色也加入其中，通过最新的对战录像我们可以看到，椎拳崇将一改以往的装扮，使用类似于黄飞鸿一样的武功构架来进行攻击。老人物、新系统、新画面的《格斗之XII》值得我们期待，但是本作可以说是历代格斗之王中出场人物最少的一作了，当然也不排除还会出现新角色的可能。

一边SNKPLAYMORE的主力在制作《格斗之王12》的时候，另外一边部分成员也在马不停蹄地测试将要于明年2月26日推出的《格斗之王2002UM》。本作与《格斗之王98UM》同时进行制作，在制作周期上02UM要明显比98UM更来得用心些，不过本作并未加入任何"新角色"，一开始SNKPLAYMORE为大家介绍的新人也只是原作中K9999的外形改变版而已，本作的分辨率将会更高，原创背景也会增多，人物平衡性会根据98UM的经验再度进行调整，每个角色都会加入新必杀技。



↑怎么样，当你看到这全人物出场数量的时候，你也和我一样惊呆了吧？没错本作确实是《格斗之王》系列有史以来人物最少的一作。

↓画面大幅度增强，背景也是系列以来改变最大的。我们能够从图片上看到背景中有许多我们熟悉的角色，大家都能够叫出名字么？



PS3

PlayStation 2

12月			
25日	★白骑士物语 古之鼓动	RPG	LEVEL5
	文明 变革	RTS	2K Games
	生化奇兵	FPS	2K Games
1月			
13日	指环王 征服	ACT	EA
	罪恶旧金山	ACT	Codemasters
15日	辐射3（日）	RPG	Bethesda Softworks
	火影忍者 终极忍者风暴	ACT	NBGI
19日	50美分 血洗沙地	ACT	Vivendi Games
21日	极速滑行2	SPT	EA
22日	美国职业摔跤联盟2009	FTG	THQ
27日	红色派系 游击队	FPS	THQ
	爆炸头武士	ACT	NBGI
29日	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
30日	★生化尖兵	ACT	CAPCOM
	摩托GP 08	RAC	CAPCOM
2月			
5日	恶魔之魂	ARPG	SCE
12日	★街头霸王4	FTG	CAPCOM
17日	圣域2 堕落天使	ARPG	Ascaron
26日	★龙如3	ACT	SEGA
27日	★杀戮地带2	FPS	SCEA
3月			
3日	鹰击长空	STG	Ubisoft
5日	★生化危机5	ACT	CAPCOM
10日	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
31日	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher

XBOX360

PlayStation 2

12月			
25日	文明 变革	RTS	2K Games
	鬼屋魔影（日）	ACT	Eden Studios
	怒首领蜂大往生 黑色标志 EXTRA	STG	5pb.
1月			
13日	指环王 征服	ACT	EA
	罪恶旧金山	ACT	Codemasters
	天鹅绒刺客	FPS	Replay Studios
15日	极速赛车手 起跑	RAC	Codemasters
19日	50美分：血洗沙地	ACT	Vivendi Games
20日	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
21日	极速滑行2	SPT	EA
27日	职业赛车	RAC	Atari
	爆炸头武士	ACT	NBGI
	红色派系 游击队	FPS	THQ
29日	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
	★忍者利刃	ACT	FromSoftware
30日	★生化尖兵	ACT	CAPCOM
2月			
10日	F.E.A.R.2 起源计划		Warner Bros
	索尼克的终极MD经典合集	ACT	SEGA
12日	★街头霸王4	FTG	CAPCIM
17日	圣域2 堕落天使	ARPG	Ascaron Ent
	横行霸道4 失落的和该死的	ACT	Rockstar Games
19日	★星海传说4 最后的希望	RPG	Tir-Ace
28日	光环战争	RST	Ensemble
3月			
3日	鹰击长空	STG	Ubisoft
5日	★生化危机5	ACT	CAPCOM
9日	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
31日	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher

Wii

PlayStation 2

12月			
22日	摇滚乐队2	RAG	MTV Games
	摇滚乐队2 特别版	RAG	MTV Games
25日	生化危机	ACT	CAPCOM
29日	教授	PUZ	Deep Silver
31日	秘密档案 通古斯	AVG	10tacle Studios
1月			
6日	国王物语	RPG	MMV
15日	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战（日）	ACT	CAPCOM
	恶魔城 审判（日）	FTG	KONAMI
20日	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
22日	异色代码 R记忆之门	AVG	任天堂
	凉宫春日的激动	RAG	KADOKAWA
	雷曼 疯狂兔子 电视聚会	ETC	Ubisoft
	脑弱 再见月之废墟	RPG	NBGI
29日	★最终幻想 水晶编年史 时之回声	ARPG	SQUARE・ENIX
30日	模拟动物	SLG	EA
2月			
9日	致命生物	ACT	THQ
19日	勇闯尸城	ACT	CAPCOM

PS2

PlayStation 2

1月			
15日	神曲奏介 波利弗尼卡	AVG	THE BLACK
22日	欢迎插班 学园公主	AVG	GN Software
	毁灭全人类	SLG	THQ
29日	热舞革命X	RAG	KONAMI
	在遥远的时空中 梦浮桥 Special	SLG	KOEI
	噬魂师 战斗共鸣	FTG	NBGI
	不确定世界的侦探绅士 恶行双麻的事件簿	AVG	Abel
1月未定	桃花月禅 光风的陵王	AVG	角川书店
2月			
12日	★基连的野望 阿克西斯的威胁V	SLG	NBGI
19日	神圣光辉	SRPG	FLIGHTPLAN
	Clearc在吹拂清新之风的山丘上	AVG	Sweets
	新宿之狼	ACT	Spike
	★格斗之王2002终极之战	FTG	SNK Playmore
3月			
5日	★超级机器人大战Z 特别篇	SRPG	NBGI
12日	银河天使2 永劫回归之刻	SLG	BROCCOLI
19日	君吻2	AVG	Entahulane

NDS

PlayStation 2

12月			
24日	轻松魔法大全	ETC	任天堂
	艺术系列 数字解码	ETC	任天堂
	轻松马里奥医生	ETC	任天堂
	轻松游戏大全 简单扑克	ACT	任天堂
	映像瓦里奥制造	ACT	任天堂
25日	绿野仙踪	RPG	D3 Publisher
	梦幻之星ZERO	RPG	SEGA
1月			
2日	海盗 决战公海	ACT	Oxygen Games
6日	能源小精灵 凯和零的冒险	ACT	KONAMI
13日	指环王 征服	ACT	EA
	月面惊魂	ACT	Mastiff
15日	★女神异闻录 恶魔幸存者	SRPG	Atlus
	DS占卜生活	ETC	任天堂
18日	雷曼 疯狂兔子 电视聚会	ETC	Ubisoft
22日	犬神家的一族	AVG	FromSoftware
	怪物赛手	ARPG	KOEI
27日	模拟动物	SLG	EA
29日	★最终幻想 水晶编年史 时之回声	ARPG	SQUARE・ENIX
	安妮的工作室 塞拉岛的炼金术士	RPG	Gust
	太平洋之岚DS 战舰大和、拂晓出击!	SLG	SystemSoft Alpha
31日	动力机车	RAC	Majesco Games
2月			
5日	命运链接	ARPG	NBGI
5日	名侦探柯南&金田一少年事件簿 相遇的2位名侦探	AVG	NBGI
12日	召唤之夜X 泪之皇冠	ARPG	NBGI
19日	★光明力量 羽翼	SRPG	SEGA

PSP

PlayStation 2

1月			
20日	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
22日	龙士传说 无限 加强版	RPG	KOEI
29日	世界传说 光明神话2	RPG	NBGI
	秋之回忆5 中断的胶卷	AVG	5pb.
2月			
12日	★基连野望 阿克西斯的威胁 V	SLG	NBGI
	★天诛4	ACT	FromSoftware
17日	武术：卡波卫勒舞战士	FTG	Graffiti Entertainment
19日	★偶像大师SP	SLG	NBGI
26日	假面女仆卫士 怒涛跃动大乱斗	ACT	acgateway
	★真・三国无双 联合突袭	ACT	KOEI

白骑士物语 古之鼓动

作为目前离玩家们最近的PS3平台RPG作品，受众人期待已久的白骑士终于要推出了，从PS3首发公布到现在实在已经过了太长时间，虽然日本媒体对这款作品评价不高，但看在厂商之前做了那么多海量的宣传，加上制作周期如此之漫长，有心的玩家还是要来尝试一下的，毕竟，游戏还是要自己玩过之后才能下结论吧。

指环王 征服

指环王的电影出一作火一作，游戏也跟着出一个热一个，配合最新的电影，1月中旬在多平台上推出的这部新作相当值得期待，幻想奇幻的冒险风格，宏大的战争气氛，刺激的单对单，多对多打斗，以及超级经典的原作剧情，如果你是《指环王》的FANS，那还犹豫什么呢，到时候挑一款最合适自己的版本来开霜吧！

生化危机(Wii)

C社是神！加上这作后原来NGC上的代表作《生化》全系列就已经全部移师Wii平台了，话说这部1代的重制版口碑评价都很不错，经典的洋馆冒险玩多少遍都不会腻，最大的好处就是不用再花时间去买NGC盘了……Wii版的操作会有着什么样的变革呢？Wii的摇控棒能给这款经典带来什么样的新鲜感？期待一下。

绿野仙踪

NDS上做这类游戏真的很合适，很搭配，由著名小说改编而来的童话题材冒险游戏，稻草人、铁皮人、狮子的故事，我们小时候几耳熟能详的故事如今成为一款NDS游戏捧在我们手中，亲身体验那感人又欢快的情节，是不是很兴奋？不用急，在过半个月我们就能亲身感受经典带来的感动了，现在就先好好期待一下吧！

生化危机5

话说这款大作离发售还有三个月的时间，但我相信现在本作的期待度比其他任何游戏都要高出N个档次，试玩版DEMO的爽快刺激、《恶化》的剧情演绎、浮想联翩的破解资料，以及那半遮半掩的官方宣传，实在是让人把胃口吊到房梁上，而且还是非常饿的胃，我们现在能做什么呢？干等着？显然不可能，去把试玩版玩个百八十遍玩烂为止？恩这才是真饭，不过您要注意身体，或者张开乌鸦嘴大胆预测正式版的一切内容？这也不错，没准最后还真成真了呢。



←以后我们就来密切关注此作的一举一动吧。

HotToipc 让游戏陪伴我们度过崭新的游戏年代

不知不觉中2008年已经临近最后的尾声，这一年来的游戏也已经悉数降临到我们手中，在这激烈动荡的2008年，你玩了多少款游戏呢？又入手了什么新主机？又喜欢上了哪家厂商哪部系列？我相信无论对谁都有说不完的话要倾诉吧？这就是2008年，最为难忘的一年。

单从游戏发售数量及质量来说，08年相比去年有了极为显著的提升，各大平台都保持了较为稳定的发展势头，各机种都已经处于软件的成熟期，即将到来的2009年将会是更加值得期待的一年，无数超大作都将在这个年份如约降临，单不说几款还没影的神作，光算年初的2、3月份就有如《生化危机5》、《街霸4》、《龙如3》、《星海传说4》等等任何一款单拿出来都足以独当一面的超大作，更何况相差的时间都很接近，一款接着一款，一作接着一作，绝对会有让人无法喘气的震撼感觉，现在我们能做的，就是准备迎接这些大作的洗礼，主机该入手的入手，显示设备该搞定的搞定，带着激动的心情把期待已久的游戏带回家放入机器的感觉实在太吸引人了，你做好感动的准备了吗？

传扬世界的宅文化
——欧美OTAKU探索报告

OTAKU——宅，其意思可以有很多种解释，但脱不了的共同点都是“游戏、动漫、模型、周边……”等等这些关联性十分紧密的娱乐活动，众所周知东瀛岛国日本在这方面可以说是鼻祖泰斗级的普遍与高水平，相关产业在其国家经济中占有不可忽视的地位，秋叶原等地近年来甚至有“宅文化一条街”的趋势，成为无数宅男宅女无限神往的圣地。而不可忽视的是，随着日本娱乐产业的全球化扩展，大批欧美OTAKU已成为欧美的一股庞大又时尚的消费群体。 □责编/翅膀





独具代表性的OTAKU活动

美国OTAKU的盛典

——Penny Arcade Expo 2008

除了万众瞩目的E3大展外，美国每年都会有不少娱乐产业相关的展会活动，规模大小都不一，但每次都会有来自全美各地的相关爱好者积极参与。2008年8月30日举办的“Penny Arcade Expo 2008”就吸引了相当多“宅”爱好者的光临，对比只面向从业者和新闻媒体开放的E3展，这个以游戏为主题的展会活动就是对普通玩家们的一大盛会，快乐度和人气也要高出不少，不少新作的展示及试玩在参与厂商们的展台区内都可找到，可以说是对E3的一个完美补完。

英国的宅文化聚会 London MCM Expo 2008

London MCM Expo是每年5月和10月在英国伦敦举行的聚会型活动，规模虽然不大，但各种电影公司、动画公司以及不少日本游戏会社都有参加，销售贩卖日本的游戏动漫及周边产品，最值得一提的是，每次活动都会有大批身着各种服装的COSPLAY聚集于此，摆着各种各样的造型，服装有自制的也有相当专业的，题材含盖几乎所有流行日本动漫游戏，成为此活动最大的亮丽风景，欧美风情结合东方的日本宅文化，也使得LME成为极有代表性的世界OTAKU文化盛会。

宅的，就是世界的！



美国《OTAKU USA》杂志主编

帕特利克·马西亚斯

36岁，加利福尼亚州出身，对宅研究、相关文化传播等均有很高的造诣，深深热爱电影、动画、游戏、模型等相关的日本宅文化。

OTAKU是世界的文化！
日本的宅文化，给予人们对生活的希望！

我与宅文化的初恋

在我出生的上世纪70年代，娱乐文化之类都很匮乏，我小时候除了上学读课本之外几乎没有什么可以用来娱乐的东西，整天过着无所事事的无聊生活，直到有一天，我在电视上看到了日本的怪兽电影特摄片，给当时的我非常强烈的震撼，那种兴奋的感觉至今还记忆尤新，此后一直对日本的这类东西特别感兴趣，特别是90年代的《口袋妖怪》，不仅对我们这样的OTAKU，对美国经济及文化都形成了深远的影响吧，当时我身边就有不下十个人都在痴迷《口袋妖怪》，当然，也包括我。

对比自己国家发生的事情，更加喜爱和关注日本的东西，最初感觉自己相当的另类，甚至有些不正常，



↑欧美玩家的COS热情一点也不比日本人来得低。

但其实呢，除我以外还有数不清的人公开表示为“自己是OTAKU”而感到欢喜和自豪，“OTAKU”这个单词已经成为“喜欢日本文化的人“的代名词，现在在美国，很多日本动画、影视、模型、游戏等都已经非常普及，喜欢的人真的已变得非常非常多，做为老一辈的OTAKU我感到很高兴。

《OUTAKU USA》

现在我任职《OUTAKU USA》杂志的主编，每期为广大读者介绍最新的日本动画、模型以及游戏的相关情报，我们每月都会卖出6万多份新书刊，读者群大约是男女参半，读者们都很喜欢我们的杂志，除了通常的情报来源外，我们还拥有很多特约的日本撰稿人，像今石洋之、森田修平，以及动画界著名的九里一平，特摄界的伴大介的特约独占访谈等。除此之外我们还出版过一本《OUTAKU IN USA》的书，介绍了OTAKU文化在美国的起源与发展史，不过还有很多东西值得做却没有来得及做，我们计划还要出版下一本，我相信还有更多的美国人喜欢日本的动画模型等OTAKU文化，我们要向他们传递更新更全面的东西。

遍布美国的日本宅文化

近两年美国的OTAKU文化的普及速度十分惊人，各大城市随处可见日本动漫及游戏中的角色形象与周边产品，市场上的游戏、动画、模型等产品每天都在零售商的运货车上大量进货，相关产品都在前所未有地大量增加，《火影忍者》这样的日本作品要比《蜘蛛侠》、《超人》等美国动漫买得更好，越来越多的大学生为了观看还没有翻译的最新动画而去自发地努力学习日语，甚至选择日语相关的专业来深入研究日本的文化，这样的光景真是很奇妙，还有像我一样选择了职业OTAKU的编辑做为工作事业来追求，是不是很神奇？

在现在的美国，像日本一样的萌物、腐女、御宅、职业宅等等已经随处可见，如果你去某些御宅族聚集地的话几乎已与日本毫无二致，加入OTAKU社团之类的事情根本算不上是稀奇，这种自发民间组织一条街就可以有十几个。

近年来日本动漫大量引进至美国国内，相关产品比以前有了大幅增加，像《龙珠》、《火影》这样的作品都拥有极高的人气，几乎到了家喻户晓的程度，日本的一些流行动漫杂志如《少年跳跃》、《New Type》的美语版本在某些书店里也可以找到，有些上面刊登的一些最新的日本漫画通过民间的一些爱好者通过某些渠道印成小册子单行本，成为不少人购买的热卖品，虽然这是不合版权的事情，但由此可见日本的OTAKU文化在美国影响力已非同小可。

游戏方面，任天堂的NDS、Wii获得了远超其他主机的惊人普及量，预定2009年发售的《生化危机5》是美国最受期待的游戏之一，马里奥、索尼克的形象深入人心，每到游戏有关的展会活动时他们的人偶旁就能聚集起成串的人群等待合影，COSPLAY游戏角色的人是被要求拍照最多的，不仅仅包括马里奥这样的美式卡通人物，连《樱大战》、《战国无双》这种纯日式的风格人物也有人穿起极为专业的的服装去夺取相机的内存，很多地方会不定期举办COSPLAY的比赛，爱好者们都抱着快乐的参与心情积极投入。如果你有心，真的可以在街头巷尾看到这些，就像看一台街头演唱会一样。

欧美OTAKU情结——四位国际友人的宅文化交流

欧美OTAKU眼中的日本宅文化是怎样的？他们是如何看待OTAKU这个名词的？为什么他们会喜欢上日本的宅文化？在他们眼里，日本的宅文化与欧美传统的本地文化有哪些差别？这些非常有趣的话题，就让我们从常年在日本居住，在当地做英语教师的四位老外来告诉我们吧。来，大家别客气，一边喝可乐一边聊！



←这四个洋宅男的游戏取向和东方玩家没什么不同。

欧美OTAKU眼中的好游戏是？

——各位看来都很喜欢日本的游戏嘛，不过最喜欢的游戏是什么呢？

切科（27岁，意大利人）当然是《最终幻想》系列的第一作了，我玩这个已经十年以上了，绝对算是个真饭，这个系列初代包括FC、PS、PSP版我都玩了好多遍了，到现在为止还依然在玩，所有版本加起来累计差不多已经通关30多回了，游戏中每个事件的对话我都记得清清楚楚，以至于当初发售PSP版时，游戏中做出了极为细微的变化，而我一玩马上就发现了。

——真是不得了啊，是用日文版玩的吗？

切科 NO，玩的是英文版。

利奇（32岁，牙买加人）我并不会特别集中在一款游戏上，基本上什么游戏都会去玩，且都不会去做太深的研究，差不多就是玩得浅而广的感觉。

——即所谓最普通的游戏饭吧。

red6（29岁，美国人）俺最喜欢的游戏是《恶魔城X月下夜想曲》，这绝对是款神作，我对2D的游戏有种特别的喜好，这游戏诞生的那个年代正是动作主体的动作游戏向故事性要素过度的时期，而这时我与融合新老要素于一身的《月下夜想曲》邂逅了，从此一发不可收拾，通关无数回。其次还喜欢《街头霸王》系列，这个也是2D游戏。



斯科特（31岁，美国人）我喜欢《最终幻想10》，天野喜孝绘制的原画很美，《10-2》也很不错！

另外三人 喜欢《10-2》这种游戏的只有你吧！？

斯科特 啊！？《10-2》年轻又漂亮的女孩子们多可爱啊，难道不是吗？我还喜欢幸田来未和广末凉子，还有……

——跑题了跑题了，还是说游戏的事吧……

欧美OTAKU们的爱好取向是？

美男子与肌肉佬

斯科特 忘了最重要的游戏了，《私立正义学园》最高啊！

切科 你是喜欢里面美型的角色吧？

——我估计也是，说起来日本游戏中以美型的角色做主人公的游戏相当多呢。

切科 但是美型的角色包括动画在内，都过于日本化了，尤其是很多以这个为卖点的AVG文字游戏真得很受不了。

斯科特 美男子型的角色在美国估计同性恋者会更加喜欢，更多的人喜欢的男性角色是像《战神》中克里托斯那样具有阳刚之气的男人。

——在美国不存在美型类的角色吗？

斯科特 NO，这个并不能说是完全没有，只是身材彪悍的角色更多一些。

利奇 没错没错，看到日本游戏中那些身材纤细的美男子们，很多人估计都会想"他能制服他的女人吗？"这也是日美两地的文化和审美观的差异吧。

斯科特 日本从很久以前就有把文学艺术中那种偏向中性，甚至身着女装的男人融入到游戏中，当作重要角色以至主角，比如《恶魔猎人》中的旦丁、《私立正义学园》中的响介等等，这些都是很具代表性的例子。

red6 美国正相反，角色的现实风格更受重视，尤其是球类和体育相关的游戏中，注重不加修饰的原始角色美。

知名度最高的日本制作人是？

——各位都很熟悉日本的游戏制作人吧？在欧美最知名的是谁呢？

利奇 小岛秀夫。

切科 我喜欢《最终幻想》，我觉得应该是植松伸夫吧。

red6 当然是宫本茂！他做的游戏只读一读说明书就会知道游戏该怎么玩，很自然地就会融入到游戏中，我觉得他非常了不起！

斯科特 我也喜欢宫本茂啊，《超级马里奥64》可是好游戏，我玩过很多遍。

利奇 《合金装备》的每一作我都有追，不管是系统还是故事还是新要素方面都堪称超一流水准，可以从心底征服玩家，我很尊敬小岛秀夫先生。

——小岛监督在日本也是非常受人尊敬的制作人呢。

利奇 小岛是神，没有之一。

red6 像小岛秀夫、须田刚一这样的制作人，不会因为环境的改变而做出同样的东西，每次都会带给玩家们崭新的优秀作品，真的是很了不起的人。

大人气的日本动画

——我们聊了这么多游戏，各位有没有喜欢的日本动画呢？

切科 《天地无用》啊，真的很有意思，人设优秀，动作性也爽快，现在这类型的动画虽然很多，但在当时看来是具有浓厚宅要素的作品哦。

利奇 《龙珠》！《龙珠》！这怎能不提，不过在欧美播放的版本与日本版有所不同，角色的打斗有着更多出血等暴力表现，男主人公们还会抽烟，比较成人化，所以当初来日本的时候看日本版的龙珠觉得有些平淡，现在正在看的是《火影》，很精彩，打斗激烈！

red6 《太空堡垒》（美版超时空要塞）、《兽兵卫忍法贴》我都很喜欢。这些动画都很有名，当时在美国放映的时候我还以为是美国制作的，当然后来我知道原来是从日本引进的。

——斯科特 呢？

斯科特 最喜欢的是《天空的艾斯卡布罗尼》，别跟我说你没听说过啊……

——是不是也会记得一些日语啊，动画和游戏中？

切科 "次回！"

——什么动画的预告都是这个啊。

利奇 我不怎么会说日语，不过，"ふざけんじゃねぇよ"、"こんの野郎"这些常见句都记得很清楚！

red6 《浪客剑心》的主人公剑心使用的句尾"……でござる"我也知道那不是现代用的语言。

斯科特 其实日本动画看多了最先记住的都是"消えろ……"这样的词汇……

切科 哈哈，说的也是。

利奇 真的是这样呢。

——四位真是很有趣的人呢。





←铁拳的风间仁和凌小雨，是不是很像呢？



←展会上的宅物数量与质量都堪称一流水准。



←这两个角色的风格简直是天地之别。

扫除对国家物资供应线的威胁扫除对国家物

期末烤场!

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是"每期最后一页对小编的大考试"。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：在你心目中哪个游戏是满分？
问题提出者：山东 叶志刚



每个人心中都有一个满分游戏!

在面对这样一个题目前，恐怕真正好好想过的人并不多吧，尤其是现在游戏出版的速度如此之快，大家总是在不断被出色的游戏洗脑。不过幸好对风某来说，真相就只有一个，也只能是这个——《生化危机 复刻》。对，就是NGC的重制版，Wii版也即将发售。这款游戏尽管不是原创，但在前作超高的素质基础上，还能进行翻天覆地的再加工，回想起来仍旧十分感动。游戏的系统、剧情都是经典，包括在PS3已经推出两年的今天，NGC的重制效果还是震撼。其对个人的影响在生2之上，也是那么多年之后，可以让自己很长时间里都无法自拔甚至到无视其他游戏存在的地步。游戏中的细节只要想到标题就会不断的在眼前重复，作为这样一款游戏的复刻，你可以想象开发者当年在选择NGC的情况下是抱有一种什么样的态度来挑战自己的成名之作，并且进化到无以复加的程度。同样在众多的重制游戏中，生化危机毫无疑问也是最强的，不仅仅是在画面上的震惊，新加入的要素几乎将游戏的乐趣提升了几个档次，这简直就是一个奇迹的集合体。这就是我心中的满分，请原谅一个素饭的坦白。





MGS4，打动人心的魅力

为什么选MGS4？不为什么。

许多国外著名游戏网站也都给了它满分的超高评价，所以基本可以杜绝本人作为一个MGS饭"徇私舞弊"的可能性了。

给一般的游戏打分，通常都是从游戏画面、音乐、剧情、系统等等方面来评估的，但个人以为如果要评出一款"满分"级别的游戏，那么能否让人感动或者说是能真正触及玩家的灵魂，则是非常关键的一条。这就好比评价一幅画或是一篇文章，有可能它画得非常漂亮又或是词藻华丽行文优美，这样的作品可以称得上是优秀，但最优秀的画稿或是文章还是那些真正发自作者内心并且能将这种意念成功传达给读者的。满分游戏的道理，也是一样。

MGS4的画面很优秀、音乐很优秀、剧情很优秀、系统也很优秀……但是我给它满分并不是因为这些，毕竟同时达到上述条件的游戏虽然极少，却还不至于没有。当游戏进行到后期，曾经熟悉无比的音乐响起、那些经典的场面在屏幕上一闪而过时，那种真切的感动，至今仍然记忆犹新。



最后，请允许我代表热爱MGS的众多玩家朋友们，向小岛致敬!



领先业界的好游戏

满分游戏？是十全十美的游戏？可这年头有十全十美的游戏吗？有吗？好象没有吧，任何游戏都会存在设计不合理的方面。那么，以主观来说，"能让自己无上感动，牢记终生的游戏"就是属于自己的满分游戏，是的，自己心中的经典才是最高的经典，管别人说什么。不过，个人始终认为，创新是一切发展的原力，游戏也不例外，如果一款游戏不追求进步，不追求新技术，只凭着老本或迎合某些群体的口味停滞不前，那他绝不值得获得高分，更别说是满分了，尤其是凭着市场垄断脱业界后腿的某些游戏更是没有资格获得评分，这种游戏只配待在阴暗的角落里给不入流的小众群体独自享受。满分游戏应该是像《生化危机5》、《战争机器》、《使命召唤》、《怪物猎人P》这样给游戏界带来革命并且长盛不衰的经典，这样的游戏才能推动游戏朝更好的方向发展，诞生出更多更好玩的游戏，难道不是吗？在现在看来，新世代的某款主机根本不配这个条件！基本都在延续以前作品的老路吃老本或者是创新得相当失败，要不就是追随低龄向脚步不思进取的代表，国外某些媒体的莫名评分着实令人难以信服。





《最终幻想13》必是神作!

三年磨一剑的《最终幻想》系列，又即将到开花结果的时候。为了能将《最终幻想13》发展成为像7、12那样的系列化作品，本系列在策划阶段就确定了"新水晶物语"的系列计划。然而过了这么久，除了《Agito13》有少量的实机战斗情报外，其他两部重头戏都还藏身于幕后。可以肯定的是，这将是SE近两年来创造最高峰的作品群，如果说《最终幻想13》都不能站在日本业界的最高峰，那么日本业界可以直接下地狱去吧！最近SE的新作品不断，《最后的遗迹》、《巴哈姆特之血》、3A的《无尽隐秘》、《北欧女神·负罪者》，还有L5帮忙制作的《勇者斗恶龙9》，这些都是为了给《最终幻想13》系列赚足奶粉钱。有《勇者斗恶龙9》这种300万以上级别销量的超大作为《最终幻想13》铺路，本作不神都不可能。正因为其藏身在云雾之中，看不见摸不着才能称为"神"！另外还有FF和DQ的历代前作复刻作品增砖添瓦，《最终幻想13》目前在社中正享受着"众星捧月"的待遇，不能不说其地位之高，身份之尊贵。现在FF13正在蓄积能力，准备厚积薄发，用实力来赢得口碑和销量，以证明千呼万唤使出来的并非装表门面之作!



428，满分不是虚的

要说获得满分评价的游戏，估计哪一部都不像最近的《428 被封锁的涉谷》一样具有争议性。作为纯文字的音响小说作品，《428》本身受众面小，首周销量只有6万多，所以在理论上怎么也不可能成为满分。但是这个类型的游戏确实有自己独特的魅力，所以说Fami通的编辑们在给分的时候有一些人情因素在里面也是难免的。不过如果说一个人给10分的话属于个人因素，那么4个人都给10分就不能说完全是有主观的因素在里面了。严格地说，音响小说只是文学作品在影音效果上延伸、追加多分支互动情节的产物。和《街 命运的交叉点》一样，《428》通过复杂交错的剧情向玩家们展现了一个如同发生在眼前的电视剧，情节紧张、悬念迭起，而且一个人的行动影响其他人命运的设定尤为独特。猴子是因为看懂了其中的剧情所以觉得这部作品确实有满分的素质。实际上，这个游戏确实适合日本玩家像欣赏一部文学作品一样去玩。对于语言不通的玩家来说，这个游戏就是给0分也没什么奇怪的，牛不喝水不能强按头嘛。不懂得欣赏的人自然感受不到其中乐趣，猴子只能对这些玩家表示遗憾。

428
封鎖された渋谷で

01月号
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！
精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频

战神3/最终幻想13/最终幻想13 VERSUS/生化危机5/寄生前夜 第三个生日/拳击之夜4/神秘海域2 纵横四海/爆炸头武士/魔鬼终结者4 救世主/黑手党2/欧洲空战英雄

火线点评 时下流行评论

波斯王子4/太鼓达人 Wii/龙之子VS.CAPCOM 穿越时代的英雄们/实况足球 胜利十一人 2009/毁灭全人类 种族之战

点播交流栏目 小沛、达人主持

《闯家点播台》第七期，编读视频交流大平台！

新闻点评栏目 小沛主持

《游戏天下事》，评说天下游戏趣闻！
经典CG大赏（骨灰级玩家怀旧区）
超感动！PS中期经典作品《狂野历险》开场CG欣赏！

主机硬件评测 菜团主持

Xbox360自制120GB硬盘安装指南&正版、组装对比

LIVE游戏试玩 疾速网络下载体验

《生化危机5》体验版单、双人试玩，特别奉上：双人配合特殊“格斗”玩法！／《街霸2 HD》全精彩连续技

特别收录 超值光盘附赠内容

《生化危机 恶化》字幕修订完整清晰版电影

1ch PS3最后的阵地，《战神3》!! 索尼心中的痛，《FF 13》！



《战神3》可谓是PS3上最值得期待的“独占”大作，恐怕也是目前已知的PS3唯一救命稻草。最近，这款大作终于放出了最新的游戏视频，虽然只有短短的40秒钟，但其超精良的画面、火爆的战斗和透露出的新武器已经足以让玩家们兴奋一阵子了。而令PS3失去独占优势的《FF 13》最近也放出了最新的CG动画和游戏视频，不得不承认，这款超大作的素质还真是令人折服，而跨平台当然对玩家来说是件好事。本期的“魅力抢眼秀”中，大家就可以一饱眼福了！

2ch 激情格斗，CAPCOM蓄势待发 动作经典，新波斯王子归来



《街霸4》即将在09年的2月12日发售，近日，《龙之子VS.CAPCOM》的推出也可以算是《街霸4》的预热。这款跨越了作品的乱斗虽说在系统上被简化到了“傻瓜”程度，但画面却非常有魄力，甚至让人怀疑Wii也有移植《街霸4》的实力。而本期另外一个值得关注的游戏就是360的《波斯王子》最新作，这个游戏的难度设计非常合理，战斗也做得比较讲究，通篇游戏下来，感觉一气呵成。本作的风格和PS2的前三作完全不同，可以说是开创了系列的新纪元。

3ch 《生化危机5》双人格斗玩法 《街霸2 HD》精彩极限连技



本期的“LIVE 试玩”栏目里，我们为大家带来了近期360上非常具有吸引力的两款作品。其中《生化危机5》是最为震撼的，其精良的画面和超越了前作的刺激感，还有突破式的双人合作模式都令玩家热血沸腾。本期栏目特别为大家奉上双人合作中的“格斗打法”，究竟是怎么回事，还请大家留意光盘中的精彩演示。至于《街霸2 HD》，由于在系统方面进行了一些修改，所以每个人物的连续技也增加了很多，本期节目中便收录了所有角色的极限连技，欢迎欣赏！

4ch 生化危机 恶化!! 完整电影收录！

最近CAPCOM真是疯了，从新作DEMO试玩到经典大作复刻，还有另类作品推出，现在还有以《生化危机2》为背景改编的CG电影《恶化》，CAPCOM几乎占满了我们的视线。废话不多说，既然精彩，那么我们就不能错过。本期光盘中特别收录了这部电影的完整版，在DVD播放器中可以直接观看，并且字幕部分我们也进行了修订，大家一起爽吧！



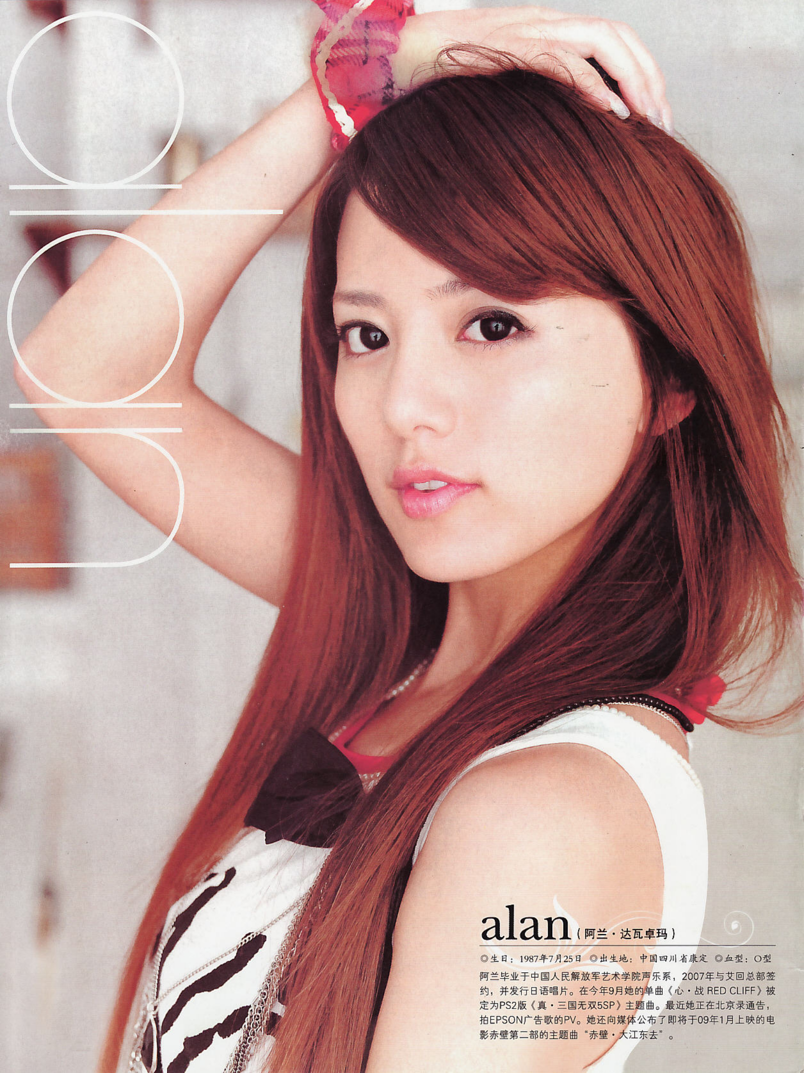
5ch 新增游戏天下事 评说游戏趣闻

本期新增的栏目不仅仅只有“游戏天下事”，而且下期我们还有新增的栏目推出。不过“游戏天下事”却是最值得一提的，因为这是时下最流行的一种新闻评论形式。目前游戏界除了正常的新作新闻之外，有很多耐人寻味的消息，在此，我们将当期值得关注的趣闻进行汇总，为大家一一讲述其中原委，与大家共同探讨这些“游戏天下事”。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您更为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。



alan（阿兰·达瓦卓玛）

◎生日：1987年7月25日　◎出生地：中国四川省康定　◎血型：O型

阿兰毕业于中国人民解放军艺术学院声乐系，2007年与艾回总部签约，并发行日语唱片。在今年9月她的单曲《心·战 RED CLIFF》被定为PS2版《真·三国无双5SP》主题曲。最近她正在北京录通告，拍EPSON广告歌的PV。她还向媒体公布了即将于09年1月上映的电影赤壁第二部的主题曲“赤壁·大江东去”。